
HKABC
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1998年5月22日
75
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣35元
世界盃
《G.P.M》特備節目
World Cup France'98!!
特製附錄!!
街機皇
試刊 第三期
DEEP FEAR
海底深處的「謎」，泛出少女憂悒眼神
奮鬥吧！攻略部！
BAROQUE
櫻大戰2
超級機械人大戰F完結編
SHINING FORCE III SCENARIO 2
披露！
FINAL FANTASY VIII資料

打機必殺技，HORI幫到你

HORI自紅白機年代開始，已替日本各主流機種生產各類型手掣，多年來一直深受全世界玩家厚愛。

所有HORI手掣均為註冊專利之產品，並以最優質配件精心製作而成，令閣下之打機潛能可以完全發揮。

另備有多款PlayStation、Saturn及N64手掣任君選擇

原裝HORI正貨，品質非同小可！



■採用特製雙色按鈕，永不會因長期使用而褪色。

■利用純正HORI專利控制IC，確保每一個操作均能正確傳到主機之內。

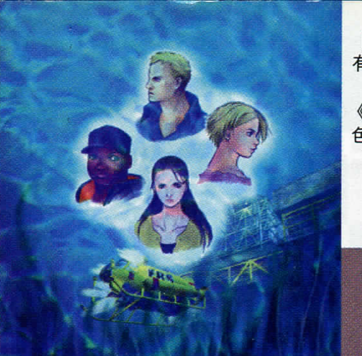
■PCB底版經過特殊處理，性能卓越耐用。



■使用高級電線，比一般貨色更能抵受扭曲，其電線設計亦有別於仿製品，絕對保護主機，免遭燒壞。

■採用十字鈕膠粒，能輕而易舉滿足你在操作上的任何嚴格要求。

第 75 號 目錄



「很熱呀！這是甚麼鬼天氣！！」也許大家跑到街上時，都會有這種感覺吧～。所以，我就想以一個有清涼氣氛的封面（說真的，有點像漱口水廣告～）來吸引大家。另外，為了突出《G.P.M》的 LOGO 及《FF VIII》這兩組字，故它們都是用橙色來表達，是不是很突出呢？（自以為是……）說起來，這東西我跟 ARTIST 阿 KEN 都花了不少心機，（尤是阿 KEN 喲）希望大家會喜歡吧。（小健健）

ET_MAX[奧斯丁] 掃描制作

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

問答無用，非看不可！！

《G.P.M.》陪你等睇波?

遊戲索引（以遊戲性質及筆順排序）

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家廣場

賞心樂事

遊戲誌附錄

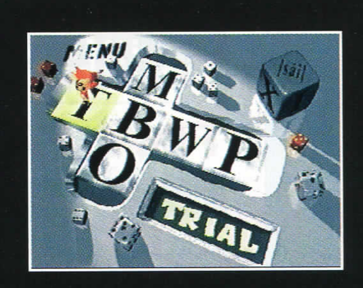
街機皇試刊第 3 號

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、小健健、KOTARO、AGENT X、怪獸、積奇、非洲、古拉拉_B
◆特約筆者／喬丹、小琪、阿三、仁魂、HAJIME、LEYNOS
◆攻略部／FUKUDA、赤目黑龍、山寺良牙、MS、TAZ、NASH、酒井明樹、零式迪爾
◆封面設計／KEN
◆美術部／子濃、SING、FAI、ANDY LEUNG、佐治、癲、KEN、FUNG
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU、天草四郎時貞、維也納
◆廣告部／吳學智 ATUS NG 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

XI [sái]









第76期《遊戲誌》讓你體驗骰仔遊戲的奧妙

骰子遊戲可以怎樣好玩？怎樣刺激？怎樣花腦筋？怎樣令你和你的家人朋友同學仔樂此不疲？下期《遊戲誌》給你送上這份骰子遊戲的新體驗。

XI[sái]——首個同時推出中文版的PlayStation遊戲，也是首個隨本地遊戲雜誌附送體驗版的PlayStation遊戲。《XI[sái]中文體驗版》，《遊戲誌》第76期隨書附送，限量4000隻。

為免炒賣，《遊戲誌第76期XI[sái]特別限定版》只在下列遊戲商店發售，數量有限，售完即止。





《遊戲誌第76期XI [sái] 特別限定版》發售點

香　港

商店	地址	電話
PlayStation Pro shop	銅鑼灣皇室堡10樓16號舖	2504-3133
頑皮小子電子遊戲專門店有限公司	銅鑼灣駱克道474號地下	2572-8216
遊戲誌專賣店灣仔店	灣仔道188號東方188商場1樓117室	2891-4448

九　龍

商店	地址	電話
頑皮小子電子遊戲專門店有限公司	深水埗福華街146-152號高登電腦中心一樓68號舖	2387-7297
遊戲誌專賣店旺角店	旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖	2391-1067

新　界

商店	地址	電話
THE GAME SHOP	大埔新達廣場024號	2651-1042
THE GAME SHOP	荃灣廣場二樓227號舖	2499-8613
THE GAME SHOP	元朗大棠路千色廣場241號舖	2473-0030
THE GAME SHOP	屯門時代廣場二樓3號舖	2449-2955

緊急情報！

XI [sái] 公式GUIDE BOOK
《XI [sái] 完全投入手冊》

《遊戲誌》攻略部全力製作

6月中旬發售預定
每本港幣20元正

書展遊樂報

第二號

我哋一齊去書展囉！

去年《遊戲誌》和《遊樂誌》首次參加香港書展，在首天開展不夠兩小時便給蜂湧的遊戲迷擠得要暫停一會疏導人潮。為免慘劇重演，我們今年決定將攤位加大、加大再加大，共佔六個攤位，是去年的三倍！

當然，大而無當也沒用。今年我們加入了《電腦遊園地》及《街機皇》二大新書，加上《遊戲誌電腦遊戲年鑑'98年版》等多本遊戲專刊亦將於書展中登場，勢必再次掀起搶購熱潮。

除此之外，COSTUME PLAY、遊戲試玩、新作遊戲率先放映也是我們少不了的活動，我們也率先邀得SCEH全力支持，其他遊戲生產商也正在商討中。想知道《遊戲誌》書展攤位活動的最新情報，就要密切留意下期《書展遊樂報》的報道了！今期就讓大家率先了解一下書展會場「年青人天地」的攤位分佈吧。

（本廣告將不定期刊登於《遊戲誌》、《遊樂誌》及《電腦遊園地》內）





我們的攤位就在——

香港會議展覽中心二號展覽廳
年青人天地C23-C27及B24-B28攤位！

自由人
東立
鄺氏
東販
天下
文化傳信
玉皇朝

書展入場券送俾你！

想得到今屆書展的入場券？從現在開始你便要留意了。《書展遊樂報》每期都會刊出一張積分券，只要收集到一定數量的積分券，就有機會得到「第九屆香港書展」的入場券，儲得愈多，着數當然愈多了。不要錯過機會啊！（換領入場券方法容後公布）

第九屆香港書展

日期：1998年7月22至27日
地點：香港會議展覽中心

免費換領書展入場券
積分券002

FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII

5月15日，一個被稱為F-DAY的日子，在六本木一個會場之內，SQUARE召開了一次全球矚目的新作發表會——《FINAL FANTASY》的最新作《FINAL FANTASY VIII》將於今冬，即99年3月前推出！現在就讓米奇帶大家到會場去吧！

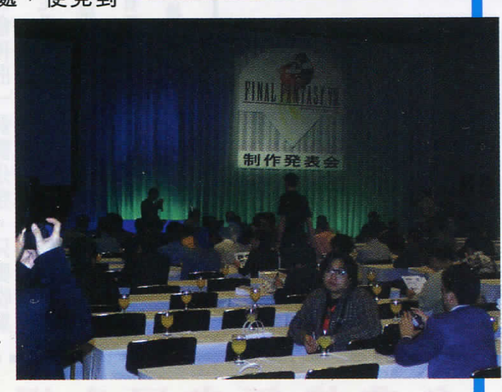
採訪：米奇／畑山哲哉

以「愛」為主題的超大作 FINAL FANTASY VIII 正式發表

世界記者雲集的發表會

《FINAL FANTASY VIII》的發表會是在下午三時開始的，會場的接待處一早就聚集了到場一睹這新作的人士。由於這次的發表會只有持有邀請卡的人士才可以進場，所以實際到場的人士卻不太多，當中就包括各雜誌社的記者、電視台的攝影師、還有多本海外雜誌的記者。

我們一進入接待處，便見到櫃枱的兩旁分別放置了兩張大海報，海報上的人物就是這集《FF VIII》的兩位男主角的全身彩照。在會場的演講台後除了掛上SQUARE的公司標誌之外，另一面還掛上了《FF VIII》的標誌。一如《FF》系列的傳統，《FF》每集遊戲標誌中央的圖案均代表遊戲的主題，今集標誌中央的圖案是一對相擁的男女，相信他們就是男主角SQUALL和女主角。



目標是700萬隻

發表會正式開始，首先是由SQUARE的社長武市智行發言。他表示，《FF》全系列在全球經已售出了超過1350萬套，而單是《FF VII》便在全球售出了超過600萬套，它的成功不單打破了日本RPG不能在海外成功的說法，還證明SQUARE和《FF》這兩個品牌在外國經已得到認同。這為SQUARE帶來兩點好處——增加生意的機會和能提高開發費用的最高限額。他在發言中表示，《FF VIII》已決定在冬季作全球發行，即使不能同時發行也好，也希望拉近各地的推出日期。

接着便是《FINAL FANTASY》系列的執行監製坂口博信發言，他表示在《FF VII》的時候，他們花了很多精力在建立《FF》系列在次世代機上的風格，而今集就主要集中在畫面、故事、演出和遊戲系統，務求達到「作為遊戲就要有趣」的目的。有人問到坂口博信《FF VIII》會怎樣發揮SQUARE USA的技術，他表示SQUARE USA為他們在動畫CG製作上解決了很多問題，例如在會上放映的宣傳片中就有一幕，男主角手上的地圖隨風搖曳的效果，就是SQUARE USA才能做得出的。

為了令動畫CG製作得更順利，SQUARE USA更開發了一個專用工具軟件，大大提高了製作的效率。他認為，比起用很多人來製作，用幾個有材能的人不單更有效率，也令風格更加統一。

關於有傳聞表示《FF》的第9集將會完全交由SQUARE USA來製作，坂口博信在會上並沒有作出任何評論。

而據SQUARE第一製作監製橋本真司表示，《FF VIII》會以全球售出700萬隻為目標。

兩個人物兩個世界

在坂口發言之後，SQUARE便放映了一段長約2分30秒的《FF VIII》宣傳片段。片段一開始，一座由很多個好像衛星接收器組成的建築物，然後是一隊戰機在月夜下排列整齊的劃過天空，接着銀幕上便出現《FF VIII》的標誌。

在片段中，主角之一的SQUALL站在一艘登陸艇上觀看手上的進攻路線圖，他正帶領一隊登陸艇向一個海島進攻。片段所見到的敵人，大都是架設了鋼鐵骨架的多足型機械人，加上戰車、登陸艇和好像衛星接收器的大砲，令米奇覺得這一集的敵人似乎着重於機械方面。至於召喚獸方面，片段中我們只見到主角召喚上集也有出場的大海獸，攻擊在市鎮中出現的大蛇，明顯地，大海獸是加上了材質貼圖的。

在我們所得的資料中，SQUARE公布了兩位主角人物SQUALL和LAGUNA，據知這兩個人物不單性格完全不同，而且也是處身於兩個不同的世界，至於為甚麼他們會走在一起就未有公布。另一個現時仍未公布的，就是《FF VIII》的女主角。從遊戲標誌中我們見到主角擁抱着女主角，可見她在遊戲中佔了很重要的地位。據坂口表示，《FF VIII》的人物設計野村哲也認為這集的主題是「愛」，相信愛情會是故事中重要的成分。而在宣傳片中，我們就經常見到一位披着長長的黑髮、身穿一襲後擺很長的天藍色短裙、使用小圓盾作防具的女子，相信這位就是女主角。至於她的身份如何，今集會否如上集一樣有兩位女主角，就要留意日後SQUARE的公布了。

二大男主角

SQUALL LEONHART
史哥路．里奧克特

年齡：17歲
身高：177cm




性情孤癖、缺乏表情的人，除了必須說的說便不發一言，只對他感興趣的話題發表意見，不太合群。

LAGUMA LOIRE
勒高拿．里華路

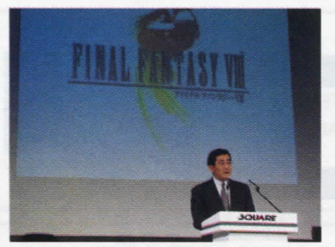
年齡：27歲
身高：181cm



重情義，愛鋤強扶弱，給人悠然自得、性格樂天、表情豐富、永遠也精神奕奕的感覺。他很得到朋友的信賴，屬容易予人好感的類型。從前是軍人的他現在經已退役，以筆代劍成為新聞記者，繼續為正義而戰。

《FF VIII》畫面三大特點

很多人都希望知道《FF VIII》在畫面上有甚麼特別的地方，據橋本表示《FF VIII》的畫面有三個最大的改良之處，首先是遊戲進行部分跟CG動畫部分的畫面將更難分辨；第二是在《FF VIII》中的戰鬥畫面都會全部做了材質貼圖，這是在《FF VII》中沒有做到的；第三是在《FF VIII》中無論任何時候都會同時顯示所有隊中的成員，在《FF VII》的時候，我們很多時候只見到古蘭特一個人。而我們從宣傳片所見，遊戲進行中無論是戰鬥還是劇情部分，所有人物都是等身比例的，不像《FF VII》那樣除了戰鬥之外全都是Q版人。

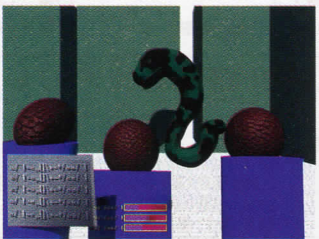


■SQUARE的社長武市智行發表他《FF VIII》在冬季發售的消息。



■《FF》系列的生父坂口博信

■第一製作監製橋本真司公布《武藏傳》將於7月16日發售


■在宣傳片中出現的《FF VIII》戰鬥畫面的復原圖，正式推出時或會有所更改。


■《FF VIII》體驗版隨《武藏傳》附送，我們又怎能錯過？


■這建築物跟宣傳片段中的畫面截然不同，會否就是傳聞中另一個世界的建築物？


■宣傳片中的一幕──SQUALL站在登陸艇船頭，遙看目標海島的戰況。從在風中搖曳的衣領上的毛和地圖便可以看出CG動畫的水準有多高。

體驗版隨《武藏傳》附送

你想早點玩到《FF VIII》嗎？大家不用等太久了，因為橋本在會上表示，在7月16日發售的《武藏傳》將會附送《FF VIII》的體驗版，裏面包括我們在會中看過的宣傳片。這手法令人想起兩年前《TOBAL NO.1》推出時的銷售手法。無論如何，大家要密切期待《遊戲誌》日後的報道啊。

《FINAL FANTASY VIII》資料

機種：PlayStation
容量：CD-ROM（枚數未定）
售價：未定
預定發售日：今冬（99年3月之前）

STAFF

執行監製：坂口博信
導演：北瀨佳範
人物設計：野村哲也
音樂：植松伸夫
概念插圖：天野喜孝

7月16日《FF VIII》體驗版隨《武藏傳》發售!!

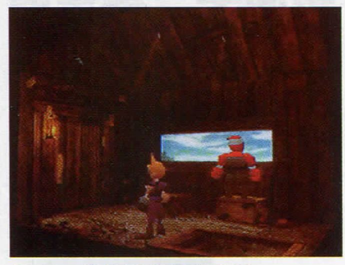
遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE「HYPER 有腦遊戲榜」

新城 997 有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓
FAX：2507-5175 EMAIL：cineaste@glink.net.hk

HYPER有腦PlayStation榜



1st FINAL FANTASY VII
SQUARE 37票

名次	遊戲	廠商	票數
2nd	PARASITE EVE	SQUARE	34票
3th	BIO HAZARD 2	CAPCOM	28票
4th	鐵拳3	NAMCO	23票
5th	GRAN TURISMO	SCEI	19票
6th	心跳回憶 彩之愛歌	KONAMI	15票
7th	XENOGERS	SQUARE	13票
8th	心跳回憶	KONAMI	10票
9th	G DARIUS	KONAMI	8票
10th	天誅	SCEI	5票

HYPER有腦SATURN榜



1st 櫻大戰2～求你別死去
SEGA 36票

名次	遊戲	廠商	票數
2nd	ROOMMATE 3～涼子在清風閃耀的早晨～	DATA POLYSTAR	34票
3th	超級機械人大戰F(完結編)	BANPRESTO	27票
4th	THE KING OF FIGHTER'S 97	SNK	24票
5th	機動戰士 基力之野望	BANDAI	20票
6th	SHINNING FORCE 3王都之巨神	SEGA	17票
7th	日本足球關賽 創造職業球會2	SEGA	13票
8th	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL	SNK	10票
9th	X-MEM VS STREET FIGHTER EX EDITION	CAPCOM	8票
10th	GRANDIA	GAME ARTS	5票

你最期待的兩款 PlayStation 遊戲



名次	遊戲	票數	開發度	廠商
1st	銀河公主傳説YUNA	32票	開發度60%	HUDSON
2nd	CYBERNETIC EMPIRE	31票	開發度15%	日本TELNET
3th	雙界儀	17票	開發度97%	SQUARE
4th	THE KING OF FIGHTER'S 97	14票	開發度100%	SNK
?	LUNAR SILIVER STAR STORY	——	開發度99%	角川書店／ESP



你最期待的兩款 Sega Saturn 遊戲



名次	遊戲	票數	開發度	廠商
1st	POCKET FIGHTER	36票	開發度100%	CAPCOM
2nd	ADVANCED V.G 2	31票	開發度？%	TGL
3th	BIO HAZARD 2	17票	開發度？%	CAPCOM
4th	成為日本代表隊監督	14票	開發度80%	SEGA／ENIX
?	LUNAR2 ETERNAL BLUE	——	開發度68%	角川書店／ESP



你最喜愛的 N64 遊戲

名次	遊戲	票數	廠商
1st	神奇計劃J	32票	ENIX
2nd	薩爾達傳説64	31票	任天堂
3th	SUPER MARIO 64	18票	任天堂
4th	007金眼睛	17票	任天堂
5th	實況足球3	16票	KONAMI

你最喜愛的街機遊戲



名次	遊戲	票數	廠商
1st	街頭霸王 3 2nd IMPACT	33票	CAPCOM
2nd	MARVEL VS CAPCOM~Clash of Super Heroes~	32票	CAPCOM
3th	拳皇97	17票	SNK
4th	街頭霸王 3	15票	CAPCOM
5th	REAL BOUT餓狼傳説2	12票	SNK

你最喜愛的遊戲人物



名次	人物	票數
1st	莉娜	32票
2nd	可拉娜	31票
3th	八神庵	18票
4th	LEON	16票
5th	古蘭特	14票

日本雜誌《SEGA SATURN MAGAZINE》讀者人氣榜 VOL.16 29／5

統計日期截至5月15日



今回	前回	遊戲名	製造商
1	1	櫻大戰2	SEGA
2	新	超級機械人大戰F(完結編)	BANPRESTO
3	2	為遺世上高唱愛之歌的YU-NO	ELF
4	22	機動戰士 基力之野望	BANDAI
5	新	GUNGRIFFON 2	GAME ART／ESP

新城997 有腦事件簿









新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

第73期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS)抽獎得獎名單

PlayStation遊戲《瑪利奧武者野之超將棋塾》...... 1名
何家輝 Z174×××(1)

《DAM DAM STOMPLAND》匙扣 4名
陳翠瑩 P010×××(3)
周嘉誠 Z541×××(0)
黎英輝 Z516×××(4)
黃仲緊 K072×××(7)

《RIVAL SCHOOLS》海報 5名
盧志培 Z654×××(6)
張卓斌 Z557×××(6)
HO CHUN FUNG V037×××(9)
徐家發 Z645×××(1)
瞿慧芳 P054×××(2)

《CRIME CRACKERS》卡 2名
蔡寶偉 Z168×××(1)
陳遨麟 Z166×××(4)

《東京攻略MAP》雜誌 2名
鄧偉勁 Z706×××(4)
蘇雅賢 Z125×××(1)

合辦機構

電子傳媒——新城997有腦事件簿(逢星期六下午7時~9時於新城997播出)
網絡傳媒——PC HANDBOOK(http://www.pchandbook.com)
書刊傳媒——《GAME PLAYERS MAGAZINE遊戲誌》(逢隔周五出版)
《GAME PLUS遊樂誌》(逢周三出版)
《HYPER PC PLAYER電腦遊園地》(逢隔周三出版)

遊戲榜分類

HYPER有腦PlayStation榜
HYPER有腦SATURN榜
於《有腦事件簿》、《遊戲誌》、《遊樂誌》及《PC HANDBOOK》接受投票及公布結果
HYPER有腦PC榜
於《有腦事件簿》、《PC HANDBOOK》及《電腦遊園地》接受投票及公布結果

今期獎品

獎品	名額
《鐵拳3》月曆	2名
《ROCKMAN DASH》海報	6名
《X-MEN VS.STREET FIGHTER》海報	5名
《GUARDIAN RECALL》海報	3名
《灣岸TRAIL》墊板	1名

HYPER有腦遊戲榜參加表格(GAME PLAYERS)

截止投票日期:6月5日

姓名:__________ 年齡:______
身份證號碼/護照號碼:__________ 聯絡電話:__________
地址:______________________
____
電郵地址:(如適用)__________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1.你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱:______ ______
遊戲生產商:______ ______

2.你最喜愛的N64遊戲
遊戲名稱:______ ______
遊戲生產商:______ ______

3.你最期待的兩款PlayStation遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱:______ ______
遊戲生產商:______ ______

4.你最期待的兩款Sega Saturn遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱:______ ______
遊戲生產商:______ ______

5.你最喜愛的遊戲人物
人物名稱:______ ______
遊戲名稱:______ ______
遊戲生產商:______ ______

為保障閣下之私隱,請將表格放入信封內投寄。

本周遊戲提名(截至5月18日)
(請在每個榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

HYPER有腦PlayStation榜

□1.生化危機2
□2.FINAL FANTASY VII
□3.TALES OF DESTINY
□4.街頭霸王EX PLUS
□5.心跳回憶
□6.GRAN TURISMO
□7.TOMB RAIDER 2
□8.拳皇'96
□9.惡魔城X
□10.PARAPPA THE RAPPER
□11.電車GO!
□12.X-MEN VS. STREET FIGHTER EX EDITION
□13.心跳回憶 虹色之青春
□14.XENOGEARS
□15.WINNING POST 3
□16.天誅
□17.Q版賽車3
□18.女神異聞録
□19.鐵拳3
□20.鬥魂烈傳3
□21.心跳回憶 彩之愛歌
□22.PARASITE EVE
□23.兵蜂RPG
□24.激走GRAN RACING
□25.TAIL CONCERTO
□26.個人教授
□27.新世紀EVANGELION 鋼鐵女朋友
□28.美少女雀士ADVENTURE心跳夢魔
□29.救救泥膠城
□30.PLAY STADIUM 3
□31.PUYO PUYO迷宮
□32.BOMBERMAN WARS
□33.G DARIUS
□34.超魔神英雄傳~ANOTHER STEP
□35.WORLD LEAGUE SOCCER
□36.實況美國棒球
□37.GUILTY GEAR
□38.COWBOY BEBOP
□39.DODGE BALL!
□40.FIFA ROAD TO WORLD CUP 98

HYPER有腦SATURN榜

□1.X-MEN VS街頭霸王 EX EDITION
□2.超級機械人大戰 F
□3.超級機械人大戰F完結編
□4.GRANDIA
□5.日本足球聯賽 創造職業球會 2
□6.櫻大戰
□7.櫻大戰2~求你別死去
□8.拳皇'97
□9.電腦戰機 VIRTUA ON
□10.DRAGON FORCE II
□11.SHINNING FORCE III王都之巨神
□12.SENTIMENTAL GRAFFITI
□13.心跳回憶
□14.餓狼傳說REAL BOUT SPECIAL
□15.下級生
□16.VIRTUA FIGHTER 2
□17.NIGHTS
□18.真女神轉生 SOUL HACKERS
□19.SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
□20.YU-NO
□21.SD 高達 G CENTURYS
□22.街頭霸王 COLLECTION
□23.怒首領蜂
□24.紫炎龍
□25.THE HOUSE OF THE DEAD
□26.少年街霸2
□27.LANGRISSER IV
□28.英雄志願
□29.TOUR PARTY卒業旅行
□30.GUNGRIFFON II
□31.不思議忍傳 九之一番PLUS
□32.BOMBERMAN WARS
□33.SHINING FORCE III被狙擊的神子
□34.卒業III WEDDING BELL
□35.機動戰士高達 基利之野望
□36.心跳回憶 彩之愛歌
□37.VAMPIRE SAVIOR
□38.秘密戰隊V
□39.ROOMMATE 3~涼子 在清風閃耀的早晨~
□40.EVE THE LOST ONE

※歡迎各位使用影印本投票,來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收,或傳真至28662618。



SEGA 新主機名字終於確定

根據業內人士的肯定，世嘉新主機名字將會叫做－Dreamcast$_{Tm}$，而並非一直流傳中的Dural或Katana。至於Dreamcast$_{Tm}$的推出日期，據5月16日出版的日本商業及工業新聞報導中透露，將暫定於今年的11月左右；而售價方面，則預算在2萬至3萬日圓之間（約150至230美元）。另外，傳聞SEGA或會在本月28日，於亞特蘭大所舉行的E³中展示Dreamcast$_{Tm}$主機的外形，不過亦傳聞當日只會邀請記者、經銷商及業內人仕入場觀看。（Glen）



TGL'98 秋速報

由CESA（COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION日本電腦娛樂軟件協會）主辦的TOKYO GAME SHOW東京遊戲展'98秋，已於日前公布是次的舉行日期，時為今年的10月9日至11日，展覽的首日為特別招待日，而後兩日則為一般公開日。地點同樣是臨海區幕張，與年初的TGL'98春一樣，場地會由八個場館所組成，雖然暫未知參展廠商的數量，但有進一步消息時必定會為大家報導。（KOTARO）

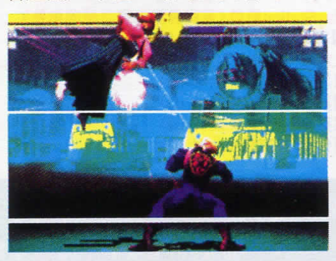


任天堂純利增加28%

近期由於日本經濟低迷，加上東南亞受到金融風暴的影響下，令N64在日本本土的零售額下降了4-5%；不過，N64在美國及歐洲方面的銷量卻有不俗成績，相比起日本國內的零售額竟然相差達2倍！此外，GameBoy在日本國內零售方面，則似乎沒有受到經濟不景的影響，而有5-9%的增長。這顯示出N64始終未能獲得日本國民的垂青，而只能靠GameBoy和歐美的銷量來轉虧為盈。只是筆者擔心若果SEGA的新主機推出以後，N64在失去科技優勢之下，它的銷量又會出現怎樣的變化呢？(Glen)

CAPCOM正式為N64開發遊戲

Capcom Entertainment及Capcom Co. Ltd正式與Nintendo of America及NCL達成協議，全力為N64開發遊戲軟件，而Capcom首隻N64遊戲亦將於今年年尾推出。另外，這件協議當中還會暗示Capcom將在N64上推出街頭霸王EX系列、以及洛克人系列等Capcom著名遊戲。不過，最令人興奮的，就莫過於Capcom Entertainment主席Bill Gardner的説話，當中他毫不諱言的說除街霸及洛克人系列之外，Capcom另一名作《生化危機》亦很有可能會在N64上出現。這項消息，對於擁有N64的朋友來說的確是天大的喜訊。（Glen）



N64大作推出日期公布

NINTENDO 64最令人期待的遊戲作品《薩爾達傳説64時之洋壎》，在延期多時後，終於落實推出日期為11月23日，而且美日兩地同日發行，應該會為沉寂多時的NINTENDO 64帶來一點衝擊。此外，同廠另外兩隻重頭作品《BANJO & KAZOOIE大冒險》和《F-ZERO X》的美版已公布推出日期，他們分別是7月29日及8月31日，想信距日版推出的日期亦不遠矣！最後，臨截稿前剛收到的消息，預定今年夏推出的《POCKET MONSTER STADIUM》終於公布正式推出日期為8月1日，想信對於期待已久的玩者是個欣喜消息。（KOTARO）






《DRAGON QUEST VII》延期推出

ENIX最受歡迎的RPG系列《DRAGON QUEST VII》（暫稱），由上年年初公布的今年3月推出延至年尾後，現在最新消息又指ENIX會再將推出日期押後至明年的夏季。至於延期的理由，ENIX社長福嶋康博解析因為遊戲在構思上花了大部份的時間，令開發進度有所延誤，但卻保証遊戲效果一定勝過以往之作，表現會更為有趣。在此唯有希望遊戲不要再度延期，真能如願製作出出色的遊戲，不要令支持者失望就好了。（KOTARO）

《POCKET FIGHTER》送《私立JUSTICE學園》體驗版

預定於6月11日推出的PlayStation版《POCKET FIGHTER》，將會收錄同廠於7月23日推出的《私立JUSTICE學園》體驗版。而此體驗版當中，能使用太陽學園的「BATSU」和「HINATA」作簡短的CPU戰，此外也有收錄介紹各角色必殺技和家用版原創要素的MOVIE片段，令遊戲更具吸引力。（KOTARO）



《歡迎來到 Pia CALOTTE！！2》來到 SS 之上

在日本深受歡迎的戀愛 SLG 遊戲《歡迎來到 Pia CALOTTE！！》，剛於早前在 SEGASATURN 上推出。想不到事隔只不過是個多月，現在又公布其續篇《歡迎來到 Pia CALOTTE！！2》亦移植至同機種之上。然而今次續篇與前作最不同的地方，就是由原來的 KID 改為 NEC INTERCHANNEL 負責作移植，此子除了移植作品以高水準見稱之外，解像度技術方面亦十分出眾，暫定今年秋季推出，雙 CD 作品，價格未定，信想又是一令人期待之作。（KOTARO）





E³ 1998 －我將在亞特蘭大的日子（預告編）



你好！我係 Agent X。一年一度的 E³ 將於本月 28 日在美國亞特蘭大 (Atlanta) 的喬治亞世界會議中心 (Georgia World Congress Center) 隆重揭幕，而本人將會越洋過海，實地現場為大家報導這個大型的遊戲展覽。而在出發之前，首先為大家介紹一下這個E³究竟是何方神聖吧！

E³？



所謂 E³，其全寫為 Electronic Entertainment Expo，由 IDSA (Interactive Digital Software Association) 負責舉辦。在是次展覽中，將會有 440 間遊戲廠商參與，而所展出的電腦軟件、家庭遊戲軟件、教育及學習軟件等則超過1600種，故此為世界最大型的軟件展覽之一。至於今年的展覽和以往的分別，主要有以下數點：

· 以 Mulit-player 為主的軟件超過一半。
· 使用 3D 圖像的電腦軟件約有 60%。
· 將會有過百的 32-bit 及 64bit 遊戲軟件（包括世嘉新主機軟件？！）作為展覽。
· 網上遊戲軟件超過 100 種。
· 約有 30% 的軟件是用教育及學習上。
· 大約有 30% 的遊戲軟件將同時在不同的遊戲平台（機種）上出現。

說到這裡，大家應該對 E³ 有了一個初步的認識。至於一些和 E3 有關的傳聞亦有不少，例如：

· 傳聞世嘉將於E³透露有關新主機－Dreamcast™ 的內容，甚至可能展出新主機外形。
· D 之食卓 2 將於 E³ 公布究竟會在那一機種上推出。
· 薩爾傳說 64 將於 E³ 上展出，但未知會否有試玩活動。
· 傳聞CAPCOM將於E³展示多隻N64遊戲，當中或包括俄羅斯方塊系列等等……。

此外，各遊戲廠商亦會在 E³ 中展示 1998-1999 年間將會推出的遊戲軟件，若各位欲知箇中資料及內容，甚至如以上所述的傳聞，便要密切留意下期：「E³1998－我在亞特蘭大的日子」一文中，筆者詳細的報導了。（Agent X · Glen）

主要參展遊戲商：

ASCII Entertainment Software
Acclaim Entertainment, Inc
Capcom Entertainment, Inc.
Electronic Arts
Disney Interactive Software
DreamWorks Interactive
Fox Interactive
GT Interactive Software
Infogrames Entertainment
Konami of America, Inc
LucasArts Entertainment Company
MicroProse
Microsoft Corporation
Namco Hometek, Inc.
Nintendo of America, Inc.
Psygnosis Ltd.
SEGA of America Inc.
Sony Computer Entertainment America, Inc.
Sony Computer Entertainment Europe
Virgin Interactive Entertainment

PlayStation 專頁

鐵拳王誕生



繼日本、台灣的「鐵拳 3 世紀擂台大會」之後，白香港亦於五月三日在旺角新世紀廣場舉辦了同類型的「鐵拳 3 世紀擂台大會」，如此這般大型的比賽當然吸引了不少機迷和市民圍觀。

比賽共分兩段時間來進行，準決賽由下午二時於星空廣場舉行，但早於十二時已有不少參賽者來到現場，而準決賽正式開始時，人流更濟得水泄不通。在眾多參賽者中年紀最輕的年僅只有六歲，而最大的有四十八歲。亦由於參賽者太多的關係，所以準決賽中要同時以八部 PlayStation 來作賽，每次供十六位參賽者進行，而在旁的圍觀的觀眾亦為十分緊張地為參賽者打氣。

經過兩小時的龍爭虎鬥後，十六強終於產生，在他們中途休息時，SCEH特別加插了新GAME試玩的環節，而其中最受歡迎的可算是即將於六月推出的遊戲《XI〔sai〕》，不論大小朋友、機迷，以及在場的記者亦輪流試玩，證明這類型新興益智遊戲絕對大有 FANS。

時至下午四點鐘，緊張刺激、萬眾期待的「鐵拳3世紀擂台大會」決賽終於在音樂噴泉舞台中舉行，而擔任是次比賽的司儀就是近來極受年青人歡迎的商業電台節目「森美變態樂園」的DJ SAMMY LEUNG。決賽開始前夕就已經吸引了超過五百名市民和機迷圍觀，激戰連場後終於出現四強，就在此時SCEH便加插了一個別開生面的表演賽，就是由大家熟識的 GAME PLAYERS、GAME PLUS、GAME WEEKLY 以及 GAMER 四本雜誌的代表進行友誼賽，最後由GAME PLUS代表阿星贏得是次友誼賽的冠軍。

為增強「鐵拳3世紀擂台大會」的代表性，所以在總決賽中除了原有的最後四強之外，更額外加進三名早前由GAME SHOP在超過一百位參賽者中挑選出來的優勝者，以及 SCEH 的代表 Mr.IWAI 共八位選手進行總決賽，令比戴即時進入緊張的氣氛，八名參賽者亦嚴陣以待，準備最後的一擊。最後鐵拳比賽冠軍由余柏賢所奪得，而「鐵拳3世紀擂台大會」亦就此告一段落。

中文化遊戲·其之三～中文化遊戲的障礙～

各位 PlayStation Fans 在玩 RPG 的時候，是否覺得悶憎呢？因為全部對話都是日文？但事實上，各位可曾想到，如果你是玩老翻的 Fans 時，你就是中文化遊戲的最大障礙？



如果說中、日、美是世界上最大的三個獨立市場，但為什麼大部份的遊戲都是日版和美版，而中文版的遊戲則那麼少呢？原因是除了這個二個市場龐大之外，更最重要的是這二個市場是名正言順的正版市場，故此困擾全面遊戲中文化的最大障礙，就是翻版問題！



遊戲開發商做一個遊戲需要投入大量的人力、物力、時間（二至三年）和金錢（達數億日元），但是無良的翻版商不付出一仙成本，就偷竊了遊戲開發商的心血！如果全世界的機迷都去買翻版的話，這些軟件商全部都會因此而破產倒閉！而最後結果就是大家都Game Over, 不再有遊戲玩了！雖然現在有正版市場支持，但是，大家如果想享到美日市場的"特權"時，便應以行動來支持，要買正版呀！



喬遷之喜

講開正版碟，大家又有一個好去處了！售賣正版碟的著名店鋪 頑皮小子"深水步分店，已經搬到黃金商場地下二號鋪了！這是唯一採用開放式設計的遊戲專門店，寬敞舒適，更備有最新的遊戲主機，軟體及週邊，並設免費代客預訂服務，支持正版的fans記得去睇睇哦！

地址是黃金商場地下二號鋪，電話是2386-4838。

"頑皮小子"深水步分店銷量最高的遊戲軟體是：

1．鐵拳 3
2．GT
3．G-Darius
4．Gumbullet
5．Time Crisis





繼我們登出SCEH的尖沙咀郵政信箱91582號碼之後，收到很多PlayStation朋友的支持，並且會在將來的製訂政策的時候，向公司反映這些有用的意見。為表謝意，以下首三位先來信的朋友將可得到King of Fighter 97精美大海報一張：

Cheung Ching Leung
Ranald Cheung
劉家棋

(得獎者請到"頑皮小子"深水步分店領取獎品)

回應與自勉

Cheung Ching Leung先生：首先多謝您支持正版碟！提到行貨碟有英文字的問題，這是公司為了在亞洲地區推行本地化的一番好意，而且也方便大家閱讀。

Ranald Cheung先生：多謝您也支持正版碟！有些遊戲因為複雜的版權問題，沒有行貨，但是SCEH會繼續努力。

如果各位有任何意見，歡迎寫信給我們。

地址：尖沙咀郵政信箱91582號

Akio Hong (SCEH)

PS 行貨時間表

	英文名字	中文名字	公司名	價錢 (港元)	類型
5月					
21日	MIRACLE JUMPERS	MIRACLE JUMPERS	BANDAI	358元	ACT
	CRASH BANDICOOT (PlayStation the Best for Family)	CRASH BANDICOOT	SCE	182元	ACT
28日	RUNABOUT (PlayStation the Best)	RUNABOUT	YANOMAN	182元	RAC
	Macross Digital Mission VF-X (PlayStation the Best)	超時空要塞 Digital Mission VF-X	BANDAI VISUAL	182元	STG
	ARMORED CORE (PlayStation the Best)	ARMORED CORE	FROM SOFTWARE	182元	ACT
	CONTRA~Legacy of War~	魂斗羅 - 戰爭的遺產 -	KONAMI	358元	ACT
	HEROES IN THE GALAXY	銀河英雄傳説	德間書店	358元	SLG
	THE KING OF FIGHTER'97	拳皇 '97	SNK	358元	FIG
	LUNAR SILVER STAR STORY	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	419元	RPG
	COLONY WARS	COLONY WARS	ARTDINK	419元	STG
6月					
4日	MAWATTE MUCHO !	拼圖戰士！	東北新社	358元	ACT
	NAMCO ANTHOLOGY	NAMCO ANTHOLOGY	NAMCO	358元	ETC
	CRISIS CITY	危機城市	TAKARA	358元	ACT
	DYNAMITE SOCCER 98	DYNAMITE SOCCER 98	A-MAX	358元	SPT
11日	POCKET FIGHTER	POCKET FIGHTER（暫名）	CAPCOM	378元	FIG
	Dark Messiah	Dark Messiah	ATLUS	358元	AVG
18日	CRISISBEAT	CRISISBEAT	BANDAI	358元	ACT
	XI [sai]	XI [sai]	SCE	298元	PUZ
25日	BAKUSOU DEKOTORA DENSETSU～OTOKO IPPIKI YUME KAIDO～	爆走貨櫃車傳説～男一匹夢街道～	HUMAN	358元	RAC
	REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL DOMINATED MIND	REAL BOUT 餓狼傳説 SPECIAL DOMINATED MIND	SNK	358元	FIG
	Puchi Carat	Puchi Carat	TAITO	298元	PUZ
	～CHORO Q MARINE～Q-BOAT	Q 版賽艇	TAKARA	358元	RAC
7月					
2日	#SOLDIVIDE	神靈戰士	ATLUS	價格未定	STG
9日	#POITTER'S POINT 2	執到寶	KONAMI	價格未定	ACT
	#b.l.u.e.Legend of water	海洋之傳奇	HUDSON SOFT	價格未定	AVG
16日	#Jingle Cats	叮噹貓	SME	價格未定	SLG
	#TOKIMEKI HOUKAGO	心跳回憶～放學後	KONAMI	價格未定	TAB
	#RAPID RACER	高速賽船	SCE	價格未定	RAC
	#BRAVE FENCER MUSASHIDEN	武藏傳	SQUARE	價格未定	ACT
23日	#RIVAL SCHOOL	私立 Justice 學園	CAPCOM	價格未定	FIG
	#BLUE BREAKER BURST～HOHOEMIO ANATATO～	藍色破壞王	HUMAN	價格未定	ACT
	#Over Blood 2	超血 2	Riverhillsoft	價格未定	AVG
	#YU-GI-OH ! MONSTER CAPSULE BREED and BATTLE	遊戲王！怪物膠囊	KONAMI	價格未定	SLG
	#KAGERO	影牢～刻命館・真章～	TECMO	價格未定	ACT
30日	#International Super Soccer	實況世界杯	KONAMI	價格未定	SOC
	#HELLO CHARLIE ! !	哈囉查理！！	ENIX	價格未定	AVG
	#STAR OCEAN THE SECOND STORY	星河傳説 第二集	ENIX	價格未定	RPG
	#FIRE PANIC	滅火之旅	SCE	價格未定	ACT

新公佈遊戲　　* 遊戲改期或定實日期





恐怖事件再次湧現眼前！！

經過上期的介紹，各位讀者是不是有所心動呢?不過這遊戲會在何時推出？這個由SEGA開發的驚慄遊戲，將會在98年7月16日推出。（這豈不是還要等一個月多的時間，不過總好過不知道發售日期），而今期《遊戲誌》除了介紹這遊戲登場人物之外，還會公開其遊戲的六段事件（可能是遊戲中的一小部份），不過每件事件的發生時間到現在未能得到確認，所以讀者不妨聯想一下這些事件發生的先後次序。



TEXT：怪傑

登場人物

由於上期《遊戲誌》並沒有有關那四位主要角色的故事背景資料，而現在我們終於得到有關資料，故此今期會再向各位讀者交代！除此之外，今次還會介紹另外三位新人物，而這三位人物究竟會對整件怪異事件有何影響呢？

JOHN（28歲）

他是民間組織—「ERS」的拯救隊隊員。高中畢業後就加入了海軍。三年前，由於未婚妻在海難事故中死去，所以他離開了海軍。

MOOKY（20歲）

他在年紀上是ERS中最年輕的隊員，而且亦是JOHN的PARTNER，有着開朗的性格。在BIG TABLE的工作年資，他比較JOHN為長，所以成為JOHN的前輩，而他在潛水艇—LITTLE SHARK中是負責駕駛。

GENA（22歲）

分子生物學學者。18歲就已經大學畢業。在19歲時，首次在學會上發表其論文。現在GENA正擔任海軍的極秘研究主任，赴任到BIG TABLE。



SHARRON（19歲）

自由攝影師。當她失戀的時候，非常巧合地與遇上攝影比賽的招募，她當然不會放過這千載難逢的機會，之後因為這次的比賽而令她得到世界各名家的認同。而她是否暗戀着JOHN呢？

CRANSY（54歲）

海軍大佐。他的職務是海軍基地BIG TABLE的總指揮。在東西方的冷戰期間，曾擔任核子潛艇的艦長。他是一個非常有野心的軍人，希望踏足政界，但由於醜聞被揭發，而令到他想入政界的夢想幻滅。由於政府考慮過他對國家的貢獻，所以給予他現在的職位。

DANNY（39歲）

現場監督。他負責BIG TABLE的停泊處。極強正義感的他對於一些不正行為極為討厭，而他的性格更頑固到對於不喜歡的事是不會贊同的。由於這種性格令到他經常與人發生爭吵，所以產生了不少敵人。不過在他的直屬部下裏就剛好相反，不但人緣好，更被部下愛戴，所以他是一位非常可靠的父親。



DUBOA（33歲）

BIG TABLE的設計者。在麻省大學畢業，他本來是一位天才電腦技師，但在八年前，突然投身於建築界，之後他的作品就令到整個建築界產生震撼性的影響，亦因如此他能夠進身於頂級設計師的圈子裏。由於多次的成功，令到他的自信過剩，而這個可能就是他最大的致命點。

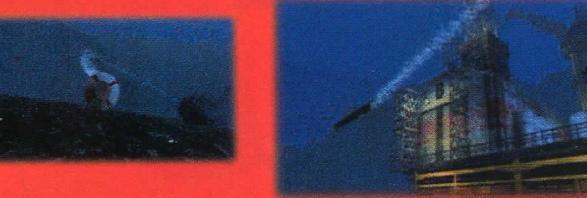


邂逅

在NAVY AREA的JOHN繼續探索，途中發現了一件好像人類的東西，在細看之下，就發覺這東西真的是一位人類（女性）。JOHN知道後，當然立刻上前看看她是否生存，幸好她只是暈倒。在這時候，JOHN在她的身邊發現了一張職員証，當看過後，才知道她就是那位MI公司的研究主任GENA。過了不久，她終於慢慢地甦醒過來，而JOHN亦上前扶她起來，不過之後她什麼也沒有說過，只是回望牆角的猴子。究竟她在這裏研究些什麼呢？以及她和這事件有何關係呢？









BIG TABLE 的危機

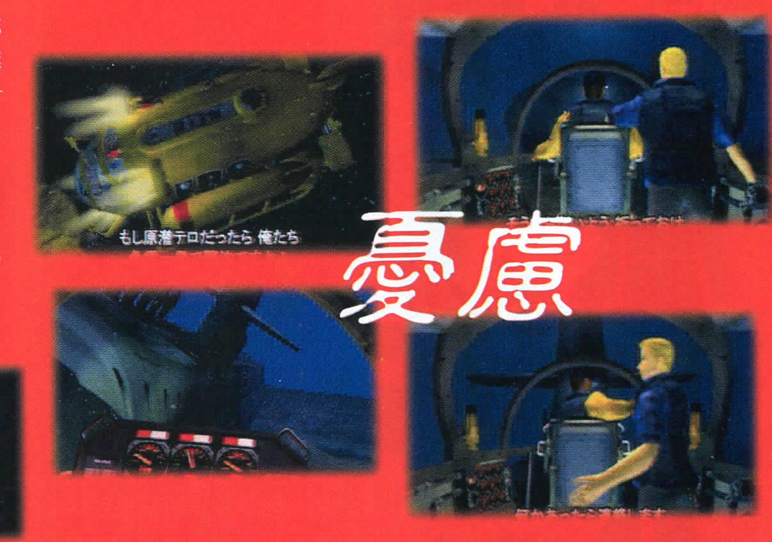
畫面回到潛水艇—SEA FOX的控制室裏，有一雙沾滿血跡的手慢慢伸到控制台上（顯然這個人已經身受重傷），之後這雙手扭動了控制台上的鎖匙。在這時候，BIG TABLE基地收到一個由SEA FOX發出的訊息，SEA FOX的魚雷發射器被開動了（這豈不是表示了在SEA FOX控制室的那雙手所開動的是魚雷發射裝置），而從儀器上得知其發射的將會是一枚聲納導向式的魚雷。同一時間，在BIG TABLE裏的JOHN、CRANSY、DANNY和DUBOA亦立刻商討怎樣應付這個突發性的事件，不過這時魚雷已經發射了，而魚雷推進的方向正是BIG TABLE所在之處，幸好這枚只在BIG TABLE的旁邊擦過，正當各人放下心頭大石之際，忽然儀器的螢光幕顯示SEA FOX攜帶的核子導彈已經進入了準備發射狀態。由於這事件非常嚴重，所以艦長—CRANSY便派遣JOHN和MOOKY前往SEA FOX解除這個發射指令。這個已身重傷的人為何要發射魚雷和啟動發射核彈裝置呢？而這個人究竟是何人呢？

出發

JOHN接到這命令之後，便與他的PARTNER—MOOKY一起乘坐小型潛水艇—LITTLE SHARK前往SEA FOX。出發之後，他們終於發現了那艘曾經在離開時突然回頭撞向BIG TABLE，以及發射魚雷攻擊基地（BIG TABLE）的SEA FOX，原來這艘潛艇擱置一塊有暗斜的海床之上，而這海床的附近有一個深不見底的海溝。回看JOHN和MOOKY他們，由於小型潛艇在前往途中，隨時都會被SEA FOX所發射的魚雷擊中（如果真的發生，潛水艇一定什麼都沒有了），所以令到他們不禁擔心起來。究竟這艘潛水艇—SEA FOX發生了什麼事呢？







火災發生

　　JOHN成功登上SEA FOX之後，便開始進行調查工作。在調查途中，他走進一條通道，便發現那裏原來發生了火警，JOHN考慮到這場火警有可能會令整艘潛艇發生爆炸，於是拿起一個壓縮滅火裝置，將安全針拉出後投向火源，很快便將火勢控住了。不過這時候又出現了另一問題，可能由於用了這裝置來撲滅這場火警，通道內的空氣變得污濁，而氧氣剩餘量減低，機警的JOHN隨即戴上面罩走向這通過的盡頭。在通道的盡頭，JOHN發現了一具已被燒焦的屍體，從他的階級章來看，可知這是一位高級船員。當JOHN走進其中一個船艙的時候，便發現了一位生還者，而這個正是這艘潛艇的艦長—DARASU。JOHN能否可以從這位艦長口中得到有用的情報？而究竟這位艦長會對往後的故事發展有何影響呢？















被異變的人類襲擊

　　JOHN在潛水艇內繼續找尋那核子導彈發射裝置，而途中發現了很多船員屍體，但走到它們身邊的時候，那些已死去的人類突然站起來，而它們的身體更產生異變，與此同時，它們更襲擊JOHN，JOHN亦連忙拿起自己的手槍出來自衛。之後，JOHN在途中不斷地遇上這些異變的人類，而這令他非常震驚，除此之外，它們亦令找尋核子導彈發射裝置的JOHN添了不少麻煩。最後JOHN終於找到他最想找到核彈發射裝置，而他又發現其裝置上有兩個鎖匙孔，在JOHN想辦法解除這裝置之際，突然被異變人類從後偷襲，幸好JOHN及早發現，否則一定被這異變人類弄傷，之後JOHN亦只好再次拿起手槍攻擊它。究竟這些早已死去的人類為何會變成這樣呢？





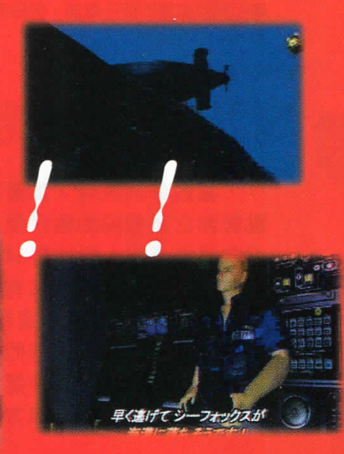
逃離潛水艇

　　當JOHN將那個異變的人類打倒後，再次沉思去想辦法解除這個裝置，最後他總算將其解除了。在本應可以鬆一口氣的時候，船身突然發生猛烈的震動，這震動可能由於水流的關係，而令到整個船身倒轉，不但如此船身更朝着海溝的方向慢慢地滑下去。JOHN亦因為這次的震動而昏迷了，幸好後來MOOKY利用通訊器喚醒JOHN，而MOOKY更將這危機告知JOHN，更吩咐JOHN趕快逃離SEA FOX。究竟JOHN能否成功逃出那艘快將掉進海溝的潛水艇—SEA FOX呢？











XI [sái]

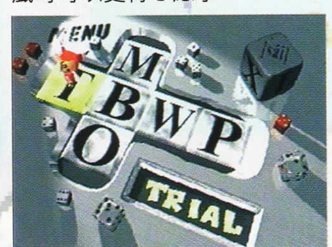
吸食人生寶貴時間的遊戲非這莫屬！！

Text：積奇

PUZ MEM
製造商：SCEI
發售日：6月18日 售價：298港圓
PlayStation

前言

之前第71期積奇曾粗略的「介」過這個遊戲，由於當時遊戲還處於開發中的狀態，各方面也只是作了簡單的説明。為了使大家對這個遊戲有更深入的了解，以下會以更大的篇幅來介紹這個遊戲，務求使大家玩這個遊戲時可以更得心應手。





■2粒2點的骰仔消失時……。



■立刻移另一粒2點的骰仔和它們結合便稱為Chain。

PUNISH ～旋轉之後便是消失～

所謂Punish便是遊戲內最基本的技術，只要把骰仔旋轉至與其點數相同的骰仔旁邊，當然骰仔的數目也要跟點數相同，這樣骰仔便會消失。可是如果當骰仔消失時，角色站於該骰仔上的話便會落在地上了，要小心啊！



■站在骰仔上行走便可使其旋轉。



■和相同點數的骰仔鄰接，骰仔的數量和點數相同便會消失。



■小心不要掉在地上啊！

HAPPY ONE

點數1的骰仔其消失方法較為特殊，當任何點數的骰仔消失途中（Punish），把這個一點的骰仔和它們結合，這樣所有點數1的骰仔便會全部一起消失。其實這個原理和Chain十分相似，只是骰仔的點數是1罷了。由於這方法有起死回生的效果，所以稱之為Happy One。



■Happy One的一瞬，真的有意外驚喜呢！

CHAIN ～連接再連接～

當骰仔消失時，如發現有點數和它們相同的骰仔便立刻把它們結合吧！例如當3粒3點的骰仔消失時，附近又有一粒3點骰仔的話，只要把這粒3點的骰仔和正在消失中的骰仔相連接，這粒3點的骰仔便會跟着消失。而分數的計算方法，舉例説，3點的骰仔3個一起消失，3（點）×3（個數），亦即是可得9分了。而當3點的骰仔3個一起消失時，另一粒3的骰仔於這時結合的話，則3（點）×4（個數）×2（連鎖數），亦即是可得到24分了。

新發現的遊戲系統和特別模式大介紹！

XI VALUE SYSTEM

於Trial模式中選擇Endless（Time limited是不會用到這個系統的），在遊戲進行時這個系統便會自動啟動，這個系統會以Score、Max Chain的數目和Max Chain Score3方面作為對象，對你在遊戲中的表現作出評價。



■看吧！不知不覺已到了Level 5，一次過的使那些骰仔消失，便可取得好成績。



■評價會分為A～D四階段。



HIGH SCORE RANKING

XI Value System會對玩者於遊戲中的表現作出評價，而所得的成績便會列入這個High Score Ranking內作為記錄，記錄內也會把你的成績分成5部份。



■Ranking會分成Chain，Mcs等5部份。

OMAKE 的出現！

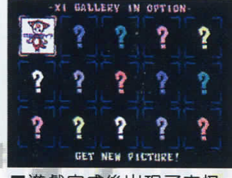
這遊戲內也有Omake，可是出現的方法並不簡單啊！把遊戲內Puzzle Mode的難題完全解決，這個「RANDOM MODE」便會出現。



■Puzzle Mode內共有100條難題，你可以輕易解決嗎？

STAGE GRAPHIC 的變更

意思即是進行遊戲時背景畫面的變更。只要完成一定條件，遊戲畫面內，於骰仔下方的圖案是可以變更的，可是使用條件到現時還是不明。



■遊戲完成後出現了奇怪的畫面，看來可以使用這個圖案了。



■背景圖案共有15種之多，可隨玩者的喜好而變更。

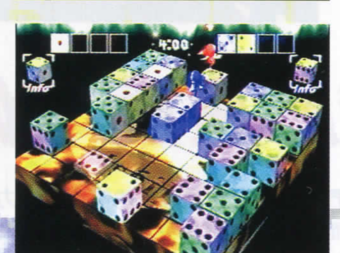
人性盡表現的對戰MODE！

這模式顧名思義是單對單的決戰，看誰可以先取滿指定數目(點數要不同)的骰仔便可勝出。把對方的骰仔據為己有，使其連鎖地消失便是至勝關鍵。舉例說，當對方有兩粒2點的骰仔消失時，只要你能及時把另一粒2點的骰仔貼着正在消失時的對方的骰仔，這樣消失了的2點骰仔便會變成是你的了。

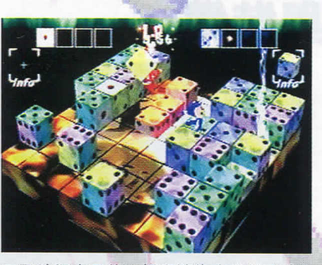




■骰仔也有多種供選擇。



■啊…對方正有Punish中的骰仔啊！



■及時把自己的骰仔和消失中的結合(當然點數要相同)，看吧！據為己有了。

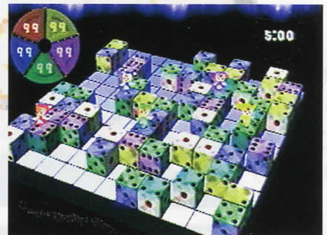


■只要條件滿了便可勝出。

五人齊混戰的WARS MODE！

這模式是一個連自己在內共有5人同時對戰的混戰模式，和對戰Mode不同，每人也有一個體力計來顯示自己的能源，變成0時便會輸。如沒有足夠的朋友一起玩的話，剩餘的位置便會由電腦代替。這個模式會依照Punish時的點數來作為攻擊力，如Punish的是2點的骰仔，那麼敵人便會扣除2點的體力，看誰能站至最後便為之勝出。





■5人同時對戰實在十分刺激。



■掉在地上時，給骰仔「輾」中是會受傷的。

用HAPPY ONE來回復體力吧！

能夠在這個混戰模式中生存的重要因素之一，便是要靈活運用Happy One，因出現Happy One的同時，自己的能源亦會隨Happy One的骰仔數目而增加。



■Happy One是生存的重要因素之一。

行貨版的最大特色！

繼《三國誌》系列和《PARAPPA THE RAPPER》等遊戲中文化後，這個《XI [sai]》亦會成為中文化的遊戲。遊戲內有地方要看中文的嗎？！其實這遊戲有一個十分親切的系統，只要選遊戲內的Manual，那麼各個模式和遊戲玩法等也會以詳盡的中文為大家説明了。





■可對遊戲的玩法更明白了。



LUNAR SILVER STAR STORY

Text：積奇



被白龍引導的少年們的壯大冒險故事！

前言

有MEGA CD最受歡迎RPG之稱的LUNAR系列，其第一作《SILVER STAR STORY》於6年前發售，繼SATURN之後，將會正式移植至PLAY STATION！遊戲除了畫面美麗之外，故事內容和系統的完成度亦十分之高。





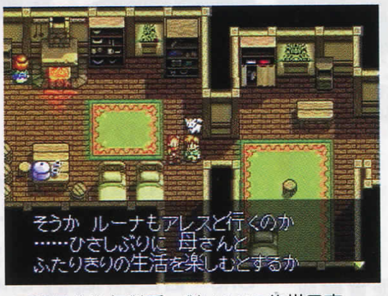


■華麗的動畫

冒險時的各種事項

會話

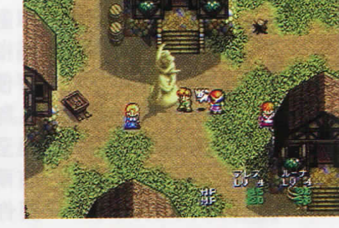
RPG不可欠缺的便是會話了，遊戲內和人們的對話會因應遊戲的進度而有所改變，所以積極的和其他人説話便十分重要。



■積極的進行對話，對LUNAR的世界亦會有更加深的了解。

HP・MP的回復

遊戲內各個村和鎮也十分崇拜女神「阿露天娜」，因此必定會有一個女神之像。只要向這個像祈禱的話，HP和MP便可以得到回復。當然，由於在洞窟內是沒有女神之像的，所以每次出發冒險時便要先往道具店補充了。



■在村或鎮裡只要向女神之像祈禱便可補充HP和MP。

道具的買賣

村和鎮內均設有道具屋和武器屋，只要把游標移往欲購買的物件上，物件的用處、攻擊力和防禦力的變化、能否裝備等各種事項皆會顯示。



■買物的時候十分便利。

裝備和買入的可否一覽表

	裝備－○ 空間－○		裝備－○ 空間－×
	裝備－× 空間－○		裝備－× 裝備－×

於狀態畫面準備戰鬥！

為了和魔物們戰鬥，魔法和道具的使用，體力的回復等也是於狀態畫面進行的。而畫面內各個指令也會以ICON來表示，想常常保持最佳狀態便要多加注意了。

魔法的使用

魔法的使用於平時多以體力的回復為主，只要把游標移往欲使用的魔法，這樣該魔法的用處和消耗量也會清楚地顯示的了。



■冒險中用得最多的魔法非「治癒的歌聲」莫屬。

道具的使用與裝備

和使用魔法時一樣，把游標移往欲使用的道具便可以使用。至於裝備方面，把游標移往武器或防具的ICON上，攻擊力和防禦力的增減也會有顯示。



■娜路雖然不會參與攻擊，可是它所能攜帶的道具卻比其他人多。



自己的強弱度

選擇手臂ICON便可以查看自己的強弱度，角色的能力、下次升LEVEL時所需的經驗值等也會在這裡顯示。



■右側綠色的是武器或防具裝備後的變化值。

作戰的設定

於戰鬥時使用的「作戰」指令，其設定便是於狀態畫面時所設定的了。可以設定的除了攻擊和防禦外，戰鬥時的各種指令如魔法道具等也可以選擇，而作戰時的陣型也可於這裡設定。



■魔法等各樣也是於這裡設定的。



■陣型也不例外。

SAVE、LOAD

遊戲內的SAVE和LOAD是隨時隨地也可以實行的，十分方便。




■SAVE時會有角色的LEVEL和現在時間的顯示。

各種設定

遊戲進行時可對各式各樣的環境作出設定，如聲音的立體聲和單聲道，閱讀訊息的速度等。



■可設定自己喜好的環境。

被白龍引導的少年們

舞台是一個充滿魔法力量的不思議世界LUNAR，少年們所仰慕的便是曾拯救世界，傳説中的四英雄。地點是山間裡寧靜的小村莊「布魯古」，一位仰慕DRAGON MASTER「戴恩」(四英雄之一)的少年阿歷斯，每日皆前往他的墓前「探訪」他。



■如常往戴恩墓前探訪的阿歷斯。

阿歷斯的家裡有嚴肅的父親，溫柔的母親，特別的是他飼有一隻迷樣的生物，名叫「娜路」，像是一隻會飛的貓。而村裡有一位和他自幼青梅竹馬的好朋友，她便是本篇的女主角露娜。

於每年一度的「女神阿露天娜祭日」，阿歷斯和村長的兒子拿姆斯決定了一起往白龍之洞窟探險，而露娜亦決定跟著他們一起去，於是這隊3人的冒險隊便向著白龍之洞窟出發了，新的物語亦由此展開……。



■青梅竹馬的朋友露娜。



■會有怎麼樣的遭遇呢？

人物介紹

阿歷斯

本篇的主角，於DRAGON MASTER戴恩出生的布魯古村長大的15歲少年，有點優柔寡斷，性格卻十分明快開朗，對各種事情也會默默接受。由於十分仰慕戴恩的關係，常常希望擁有自己的冒險故事。




露娜

本篇的女主角，和阿歷斯青梅竹馬的15歲少女。15年前，還是嬰兒的她被阿歷斯的雙親發現被人遺棄於門前，於是便收養了她，當作自己的女兒一樣撫養成人。好強的性格給人的印象便好像是阿歷斯的姐姐似的。



娜路

像一隻長有翅膀的貓，是一隻不思議的生物，就連它自己亦不知道自己是什麼東東。好勝心強，對各種事物也充滿好奇心。有趣的是它並不喜歡人們稱它為貓，可是另一方面它卻十分喜歡吃魚。



拿舒

是位於魔法都市「賓」內，魔法公會的年青魔法使。自稱是大魔法師格利安的弟子，又説是精鋭中的精鋭份子(真自大！)。現年17歲，性格較為柔弱，對魔法公會當家的女兒美亞十分傾慕，可是外於身份的關係並沒有向她表白。



美亞

是魔法公會當家的獨生女，現年16歲。是一個溫柔的女性，除了拿舒外，全個「賓」內的人民皆十分傾慕她。身上擁有強大的魔法力量，是次期當家的繼任人選。於冒險之旅中，身心也成長了不少。

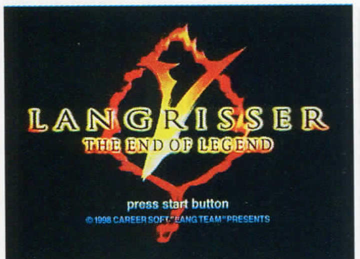
積茜加

是四英雄之一「美魯」提督的獨生女，現年16歲，是身為獸人族的美魯和人類的貴族女子所生的半獸人。雖然有的時候很惡，可是也有溫柔的一面。

奇利

大概年齡18歲，是朗積斯山出名的山賊。愛吵架、好勝心強、自信過盛亦十分愛飲酒。可是對着青梅竹馬的朋友積茜加便沒有辦法，亦常常因小事而吵架。





版面介紹第二回

TEXT:J.J

SLG
製造商：MASIYA
容量：CD-ROM
售價：6300日圓
預定發售日：6月18日
MEM
SEGA SATURN

我是被製造出來的，還是以為自己是被製造出來的？

LANGRISSER V　The End of Legend

SCENARIO — 03
～攻擊～

在利霍斯的居城內，他正與參謀謝羅談到有關「樹」、「船」和「素體」的事，雖然謝羅懷疑單靠艾謝魯能否完成任務，但利霍斯就仍然充滿信心，只是他亦承認素體的潛能比他想像中還要高。

艾菲力和古蘭妮來到一個名叫古羅古斯的鎮上，這時這鎮正被卡干斯軍的告東尼隊長接管，他看上古蘭妮的美色，提出要收取正常10倍的過路費，否則便要古蘭妮用身體來支付……她當然不肯就範，於是便和卡干斯軍交手，剛巧途經的斯古馬及琳達看見了這一幕，因此亦來助兩人一臂之力，只是古蘭妮一看見斯古馬便藉詞逃走，留下艾菲力收拾殘局，這時琳達説服了艾菲力，於是玩者可以開始自行控制他的部隊了。

戰鬥結束後，艾菲力因擔心回家途中會再遇上這種事，於是便和斯古馬他們一起上路，這時他抱病的父親洛威路正在與拉霍特的父親拉比杜談起往事，當拉比杜打算離開時，洛威路似乎是有些話想説的，但最後還是沒有説出來。





SCENARIO — 04
～突破～

正當斯古馬他們打算穿過古羅古斯鎮離開時，被一度打敗過的告東尼隊長追了上來，而韋拉提督亦剛好停留在鎮內，琳達知道後便叫斯古馬應趁機會在這裏擊倒他，以便阻礙卡干斯軍的行動，斯古馬雖然亦明白以他們的立場來説這是應該的事，但對救命恩人出手總是有點不舒服……

韋拉從身旁的將士口中得知有關告東尼隊長胡作非為的事，而他的部下則忙於護送他從北門離開，這一版攻略上的最大技巧，是如何利用艾菲力的槍兵先後對付分別在兩個不同地點的敵騎兵部隊，而同時又能在20回合之內將韋拉擊倒。

當斯古馬他們成功擊敗韋拉從北門離開後，茜莉娜將軍總於趕回，而韋拉亦把告東尼將軍傳來問話，原來向旅客收過路費是他未經韋拉同意擅自進行的，韋拉知道後大為不滿，本來就是山賊出身的告東尼亦無法接受如此嚴格的軍紀，決定帶同部下離開。

SCENARIO — 05
～僻村～

在山路上，艾菲力知道快可將藥帶回家中顯得非常開心，但這對於身為素體的斯古馬及琳達來説，似乎未能帶來任何共鳴，不過兩人最少亦相信自己並非是孤獨一人的。

當他們經過一條受戰爭的影響而荒廢了的村子時，發現了打算伏擊他們的艾謝魯，而被韋拉炒魷魚的告東尼這時亦剛好來到，他因為間接被主角們導致他失業而懷恨在心，於是主角們要一口氣對付這來自兩方面的敵軍。

基本上，只要將艾菲力的槍兵隊派去對付告東尼，便可解決其中一方的問題，但艾謝魯的直屬部隊卻有着極強的戰鬥力，斯古馬亦毫無還擊之力……就在這時，一位神秘美女布玲達（曾於SCENARIO 02登場）突然率領着一些支女性傭兵團出現，更助斯古馬他們暫時擊退了艾謝魯。

戰鬥結束後，艾菲力離開隊伍回家去了，而布玲達亦直接向斯古馬表明來意，她似乎是希望投靠傑沙羅夫、在他的旗下工作，而她亦決定暫時和主角們一起行動。



SCENARIO — 06
～疑惑～



斯古馬和琳達終於來到傑沙羅夫的魔導研究所，而傑沙羅夫亦馬上有任務派給他們兩人，要他們去從艾華手上搶回「賢者之水晶」，但傑沙羅夫亦提醒兩人那水晶可能已變回原來的形態——兩柄有強大魔力的劍，此外亦批准布玲達的傭兵團作為支援。

當斯古馬他們回到研究所的大堂時，發覺布玲達原來趁這段時間四處參觀，當知道任務的內容是要取回賢者之水晶後，便和兩人一起準備出發。

在斯比魯山寨附近，艾菲力正被他父親的部下追捕，原來他的父親吃了他帶回的藥後竟毒發身亡，於是他的哥哥艾榮斯帶同部下前來追殺，就在他死守在山寨時，斯古馬他們剛好經過，知道艾菲力正受到襲擊後便馬上出手相助，最後亦總算將他救了出險境。

戰鬥結束後，大家分析艾菲力父親中毒的事，暫時最可疑的應該是將藥交給艾菲力的古蘭妮，但無論如何，艾菲力已經無家可歸，於是便和主角們一起行動。

不過，前作的主角蘭迪斯這時已與同伴一起擊倒荷西魯，奪回LANGRISSER，而荷西魯則以最後的力量將魔劍艾哈撒送離了地下祭壇，蘭迪斯他們的下一個目標，正是斯古馬他們的主人傑沙羅夫……



SCENARIO — 08
～殘照～



在趕回魔導研究所的途中，琳達發現了一株在他們覺醒的研究所也見過的「世界樹」，琳達與這世界樹溝通後，知道即將會有可怕的異變發生，但就沒法感應到詳細的內容。

繼續上路的眾人，遇上了一支正在掃蕩傑沙羅夫殘黨的聯邦軍部隊，由於他們認出斯古馬就是曾襲擊卡干斯軍韋拉提督的人，所以只好強行突破衝到圖版下方，在斯古馬強大的戰鬥力下，最初還算順利，但後來拉霍特的副官艾美莉趕到，琳達知道勝算不大，於是一行人便加快行軍速度撤離了這戰場。

眾人終於回到了魔導研究所，找到了一枚記錄了傑沙羅夫研究成果的水晶，知道聖劍LANGRISSER及魔劍艾哈撒是數百年前在東方艾撒尼亞大陸出現的，而斯古馬及奧米加均有使用LANGRISSER的能力，但斯古馬就只能發動一次這種力量。

但空談是沒有用的，最好還是能把LANGRISSER拿到手上看看，於是斯古馬他們便再次出發，趕往卡干斯國的菲扎特港，希望能追得上積茜嘉。



SCENARIO — 07
～妨害～



來遲一步的斯古馬等人，眼見地下祭壇內已空無一人，於是打算前往找卡干斯軍一戰，以便完成任務奪回賢者之水晶，但他們並未知道卡干斯軍這時已攻進了傑沙羅夫的魔導研究所，並將傑沙羅夫和他的野心一起消滅了……

當斯古馬他們正準備離開地下祭壇時，發覺四周被毒霧所包圍，原來這是艾謝魯所設下的陷阱，他已準備好大批部隊在祭壇的出口等待眾人的來到。

這一戰的特點是當處於毒霧範圍時，每個回合均會損失部份體力，因此部隊應附着所屬的指揮官移動，這樣便能以每回合回復的體力抵消損失的部份，至於艾謝魯的部隊方面，會在我方任何一隊衝出隧道範圍後開始作總攻擊，因此即使是移動力較高的人亦應等其他人來到才開始攻擊，而敵人方面會第一次有弓兵出現，他們的特點是能作遠距離攻擊，但只要受到直接攻擊便會不堪一擊。

斯古馬他們擺脱了艾謝魯後，繼續前往追擊卡干斯軍，而這時蘭迪斯則把LANGRISSER及艾哈撒還給大魔術師積茜嘉，讓她帶回天界，只是對積茜嘉抱有好感的馬寧顯得有點依依不捨……

趕回魔導研究所的眾人，總於從布玲達的部下口中得知傑沙羅夫已死的事，對於失去了主人的斯古馬及琳達來説，其實大可不再理會賢者之水晶，但他們還是決定繼續追查下去。



記者：古拉拉_B

RPG	發售日：預定6月25日	發行商：角川書店／ESP
MEM	製造商：オニオンエッグ／JAM	價格：預定5800日圓

PlayStation



SLAYERS ROYAL

魔神特急報！！

早前曾報導過，在港日均大受歡受的三棲（電視、OVA和小說）故事《SLAYERS》（港譯「魔劍美神」）將會在PS上推出名為《SLAYER ROYAL》的遊戲，成份將會有AVG加SLG。現因為得到最新的消息，所以必要為各位詳盡報導一下。

熟識的人物・全新的故事

由神坂一所創作的《SLAYERS》相信不少讀者也耳熟能詳——在一個充滿魔法、傳說、秘寶、魔物、野心家和正義之士的世界中，有一個名叫莉娜(レナ)的天才(？！)女魔法師，她和同伴加奧利(ガウリイ)及其他冒險家在世界中探險、尋寶和對抗邪惡勢力，而他們將會在本遊戲中再次展示實力。除了TV版的角色會重現之外，OVA版裏莉娜的歡喜冤家—白蛇那珈(サーペントのナーガ)也會粉墨登場，一場令人驚心動魄、隨時殃及池魚的冤家鬥氣將會上演。

這次的故事舞台雖然是和TV版及小說版的《SLAYERS》一樣，和他們卻半點矛盾，感覺像是開拓了一個新的世界。

登場角色

惡盜也怕了她——莉娜（リナ＝インバース）



劍和魔法的技術也很了得的「天才美少女魔法師」(自稱)，性格刁蠻但有正義感，最愛是擊退盜賊(之後拿去他們的財物)及四處冒險。

無敵的單細胞——加奧利（ガウリイ＝ガブリエフ）



擁有巨大的力量和超絕的劍術，外表英偉不凡，但是腦筋、記憶力及智力和單細胞生物沒分別。對世界的一般常識也毫不知情，經常令人不知如何是好。自稱「莉娜的保護者」。

彷如有刺的玫瑰——白蛇那珈（サーペントのナーガ）



加奧利之前輩——是莉娜以前的伙伴，但是真正身份不明，魔法能力不在莉娜之下。自稱「莉娜的最強最大之死對頭」，經常和莉娜一起鬧出很多笑話。

正義公主——亞美莉亞（アメリア＝ウィル＝テスラ＝セイルーン）

本是西魯(セイルーン)國的公主，但是機緣巧合(還是被強迫？)地成為莉娜的伙伴，口頭禪是「正義必勝！」，充滿「消滅罪惡」的使命感(但力量平平)。

棄暗投明的合成人——積加迪斯（ゼルガディス＝グレイワーズ）



最初有着追求力量的野心，而被紅魔法師改造，將邪妖精和岩石結合而成的魔法戰士，後來還被控制去對付異己角色，但遇上莉娜之後就不甘受控。因為是合成人的關係而擁有特高的魔力和體力，劍術也是不俗的。

美女神官——西菲璐（シルフィール＝ネルス＝ラーダ）

世拿(サイラーグ)市大神官的女兒，在年輕的外表和親切的語調之外，她還是一個使用白魔法的能手。

掌握妖世界命運的妖精少年——拉古（ラーク＝ディア＝フレイムドール）



遊戲的原創人物，也是關鍵人物之一，因為持有一件秘寶而受到魔族襲擊，幸得莉娜她們幫助，而成為了同伴。擁有小孩的外表，其實他已是26歲了。

故事

開始在莉娜和加奧利這對曖昧拍檔在酒場中閒聊開始，當二人正為無所事事是煩惱時，那珈突然出現(其實是迷了路)，令氣氛即時180度改變，兩人擾嚷了半天，最後還是決定一起去發掘新的冒險地方。晚上，三人來到酒場，聽聞鄰近的村落會有新的任務，於是便急不及待起行。

莉娜和那珈雖然説是同伴，但是仍不忘吵鬧一番，突如奇來的一聲爆炸，令三人都緊張起來，在聲音的來源三人發現一個妖精族少年受到兩個魔族的人圍攻，正在三人上前詢問何事時，少年發難放出魔法彈將其中一擊退，另外一人見勢色不對，便即時召出魔獸，於是三人就被迫進入戰鬥了。

勝利之後少年道出自己的身份，原來他叫拉古(ラーク)，是妖精族的人，並擁有一件能令傳説之城列捷亞姆(レザリアム)復活的首飾，亦因此他和他妹妹莉妮雅(リネア)被魔族的人迫害。三人為了傳説之城的寶物，而自告奮勇當上拉古的保鏢，卻不知道，原來這是一場關乎到世界會否被魔族所破壞的戰爭……

莉娜會否如願以償？拉古性命又會怎樣？請留意遊戲的推出吧！







遊戲要點（1）——冒險模式

同伴之間的對話

故事發展時，莉娜和她的同伴們之間對話（會有配音的啊！）會是解開謎題的關鍵之一，特定的場所中會有一些事件發生，或會要求玩者選擇分支，而不同的選擇各對遊戲發展有不同的影響，要小心選擇。此外，某些事件發生時會有動畫片段來交代呢！



在各個地方收集情報、調查

每個村落都會有一些事件發生的地方，例如餐廳、旅館、酒場等等，情報不會自動上門的，要四處走走才會知道。如果玩者能仔細調查一下，或者發現一些關鍵道具和對遊戲進行很重要的提示。





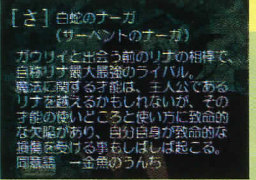
戰鬥

遊戲進行中會不時發生戰鬥，進入戰鬥模式後就要小心地命令隊中各人去作戰，否則就有很大機會全滅……

留意日子的經過

畫面右上看到一個日期，實際用途不明，相信和事件發生有很大關係。





留意解說

角色的對話之中會有對特別字詞的解說，可能是遊戲進展的關鍵。

遊戲重點（2）——實時戰鬥

玩者可以自己對角色發施號令或交由電腦負責，當完成命令後便會自動開始戰鬥。不過我方行動時敵方同時也會行動，所以預計敵方行動是很重要的。當HP減至0時角色便會「戰鬥不能」不能行動（戰鬥後就會回復）。我方角色的行動不會受到地形所影響，但是使用魔法卻會有地形限制，例如在山洞內不能使用太強的魔法，否則可能同歸於盡……



行動指令一覽

AI模式：

	攻擊型	集中使用物理攻擊
	防禦型	儘量減低受傷和回避敵人的攻擊
	電腦控制型	所有行動都由電腦負責，如可以角色便會自動使用攻擊、回復等魔法，MP低時會自動改為物理攻擊，是頗完備的AI
	自行操作	自行對角色命令

防禦指示

	防禦	不回避，硬受敵人的攻擊
	回避	閃避敵方的攻擊，但不是百份百可以閃避，而且會失去反擊的機會
	逃走	受到攻擊時離開當時範圍
	忍受	用角色本身的鬥志令受傷減少，但是各個角色都有不同的效果

攻擊指示

	直接攻擊	角色的普通攻擊，可以到武器店購物來提升攻擊力
	移動	命令角色移動到指定的地方
	體撞	被圍困時將敵方撞開

遊戲重點（3）——活用魔法





莉娜、那珈等等部份角色都能使用魔法，但不會即時發揮效果（因為唸咒是要時間的）。某些魔法是不分敵我的，要留意魔法的有效範圍，還要留意MP的餘量（戰鬥完結後會自動回復）。



?重點——「初回版」

對於《SLAYERS》迷來說是一個福音，因為遊戲推出初回版時將會附送一個遊戲人物的扣針呢！記得留意《SLAYERS ROYAL》的推出啦！

少女魔法師

TEXT：怪傑

一起去做魔法師



©TGL 1996,1998

相信不少電腦玩家都曾經聽過或玩過，這個由名電腦遊戲公司「TGL」所推出的遊戲──《少女魔法師》，而現在他們終於把這個意念特別的遊戲移植至SEGA SATURN上。現在就以電腦中文版來為大家介紹一下這遊戲，在遊戲開始時，玩者可以在三位立志成為魔法師的女孩中選出一位成為遊戲的主角，而之後更可以幫她輸入名字和性格，這樣遊戲便立刻開始，玩者需要不斷從「學習魔法」、「找尋魔法材料」、「調配魔法材料」和「封印儀式」等學習程序中完成不同的魔法。

聲優

在遊戲中的三位主角(想成為魔法師的女孩)分別會由不同的聲優配音(不過每個主角的配聲會由那一個聲優負責？這個仍未決定)。

特別事件



- 在學習魔法時，每次都要到不同的地方拾取需要的魔法材料。在找尋的途中可能會遇上一些人物從而發生EVENT，但有時候需要角色完成某個魔法，EVENT才可繼續發展下去。
- 如果能夠在魔法大會中取得勝利，角色會獲得一些獎品(這個大會是自由參加的。在獎品裏，可能會是一些在街上無法買到的特別獎品。)

課題



在遊戲最初的時候，師父只會吩咐主角學習指定的魔法，主角只要依照其吩咐就可以升級。不過在後期師父只會提出一個問題，需要玩者自己想想辦法去解決，例如：主角需要渡河→玩者要考慮用什麼方法渡河→

- 弄掉大樹作橋之用→製作魔法→通過難關
- 飛行渡河→製作魔法→通過難關
- 令河水結冰→製作魔法→通過難關

由2D變做3D

這個遊戲在移植到SEGA SATURN時，當中的移動畫面將會由電腦版的2D畫面變為3D效果，而視點會好像《FARLAND SAGA》使用45度俯視，不但如此，玩者還可以自行轉動視點。那麼玩者就可以看得更加清楚其遊戲移動畫面的地勢起伏，而這可見TGL是多麼重視這個遊戲！

電腦版





SATURN版







人物公仔

TGL除了會將移動畫面轉做3D來表現之外，其實他們還希望連人物都會利用3D來製造，但由於考慮到人物的可愛度，所以人物仍然會選用2D來製作，不過在SATURN版裏，人物的動作會更加流暢，而動作亦鬼馬非常。



怎樣成為魔法師

遊戲開始後，立志成為魔法師的主角入了魔法師的門下之後，亦開始學習魔法。在開始的時候，師父會賜予「新生」給主角，這亦是第一級的稱號。如果能夠完成師父每個月(一首詩歌)提出的課題及獲得師父的承認，就會被賜予一個更高一級的稱號，接著師父就會提出下個月的課題(一個月會有一次升級的機會。如果無法完成師父提出的課題時，到了下個可以選擇繼續未完成的課題，或是選擇新的課題)。如果能達到「10級」的話，即可正式取得「魔法師」的稱號，遊戲的故事也因此而結束。





師父發怒

如果無法完成每個月的課題，或拒絕師父的吩咐，師父的怒氣就會累積起來。要師父息怒的話，就必須完成課題，或接受師父的吩咐，而玩者要注意的就是如果師父將累積起來的怒氣爆發的話，玩者就會被逐出師門，遊戲亦會結束(GAME OVER)

好好讀書吧！

為了使出魔法，就必須一項一項地學習魔法(魔法的種類是有很多的)。雖然有類似的魔法，但是所使用的魔法材料都有所不同。



有關學習魔法，雖然可以在師父的身邊就能學習得到，可是大部份的情況，未完全學會一個魔法時，師父是不會教授其他魔法。

另一方面，因為不同的魔法師在研究各種不同種類的魔法時，可能會比較專注在某幾種魔法上，所以教給我們的魔法可能會未能全面。如果玩者對師父所教的魔法還覺得不足夠的話，可以到圖書館查看(可能找到會一些連師父也不知道的魔法)，而這亦是學習魔法的途徑。

收集魔法材料



在師父那處學習了完整的魔法後，另一程序就是收集魔法材料。在遊戲裏共有150種魔法材料，雖然有很多材料種類的特性非常相似，但是不同材料所製造出的魔法是不同的，所以要小心地搜索清楚每一處地方，免得白費心機。當找到適合的材料之後，就要進行調配魔法材料的工序。






調配魔法材料

當學習完魔法材料後，現在就要學習魔法材料的調配。剛才也應該提過魔法的調配，是從很多自然的材料當中，提煉出材料本身所持有的自然力量，再將這力量改變成魔力。(在SATURN版裏，調配魔法材料的難度會比電腦版為低)





將魔法封印在卷軸上

如果能夠順利地進行了魔法調配的話，接下來就要舉行將魔力定形成為卷軸的儀式，亦即表示只將魔法材料調配好，並不能夠隨心所欲地施展魔法。儀式的工作就是將調配好的魔法材料所持有的自然力量，封印在媒介物(將魔力固定為卷軸等的東西)，而它的目的是為了能穩定地施展魔法，故此將它固定起來。最後將施行魔法的關鍵字彙輸入媒介物，這樣魔法亦完成了。

可收藏的地方

當主角外出時，他每次將有用的道具放進袋子裏，而在廣闊的大自然有可能會拾到一些有用的魔法材料，但主角最多可以持有的物件只有30種，所以主角就需要利用魔法屋裏面的三個收藏箱來收藏布關物件。

這三個箱子是可以無限制地保管道具和魔法材料的，所以它們是一件十分方便收藏道具等的工具(最好就是將各種類分開擺放在這三個箱子裏)。



魔法完成



如果能通過「學習」「調配」「儀式」這三個階段的話，那就表示魔法完成了。玩者或許會認為每用一次魔法，就需要做一次這麼麻煩的工作，不過請不要擔心，因為相同的魔法使用的次數越多，魔力竟會漸漸適合自己的體質，總有一天不需要魔法材料就可以使用魔法，但是必須注意的是每次使用一次魔法，立刻會消耗體力。



STAR OCEAN~THE SECOND STORY





久違了的續篇

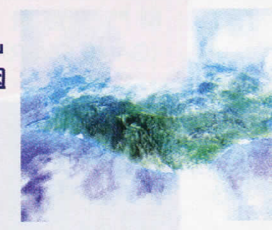




BY：非洲-JELLY　©1998 tri-Ace Inc • LINKS • Minato Koio • ENIX

RPG　MEM
製造商：ENIX　容量：2 CD-ROM　記憶：1 BLOCK
發售日：預定98年7月　售價：6800日圓
PlayStation



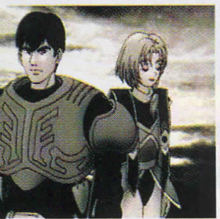


這遊戲的第一集其實是在超任時推出過的，在當時以48M的容量推出，因為很多人的「極限」都只是32M，而且也很少見到有這遊戲的盒帶，所以大家都可能會錯過了它，但是這不要緊，因為這遊戲會在PlayStation中推出續篇，而且遊戲的系統和畫面亦利用次世代的機能而大大強化，現在便立即為大家介紹這遊戲的情報。



強大的遊戲系統

這遊戲用了最先端的CG技術，再配合PlayStation的機能，創造出極為華麗的畫面效果。遊戲中有超過600張地圖，而且每一個角色都很有個性，而且感情豐富，証明雙CD的容量並非「有名無實」。遊戲繼承自上集的地方有很多，而最有特色的「SKILL SYSTEM」亦會重現，當然遊戲中迫力的魔法畫面也不會少，今集還會加入一些新的魔法，此外亦會採用「感情SYSTEM」，但最有代表性的還莫過於是「P.A. SYSTEM」和「DOUBLE HERO SYSTEM」，以下我們便會為大家逐一介紹。







DOUBLE HERO SYSTEM

遊戲在一開始的時候是會有兩個主角可以讓玩者選擇，所以遊戲亦會有兩個OPENING，而兩位主角的故事背景也不相同。

CRAWD C KENNY



古羅特（クロード）比誰都更尊敬他的那身為提督的父親羅尼基斯（ロニキス），但是他不會因為自己的父親是提督而驕傲。有一次他的父親強制要他乘着戰艦加魯那斯（戰艦カルナス），到惑星米羅基尼亞（惑星ミロキスア）進行一個簡單的任務，但他卻走到了一個神秘的裝置之前，然後他便被送到了一個不知名的惑星上，當他醒來後，看到一個被怪物襲擊的少女，而他亦理想當然地出手相助。

RENA LANFORD

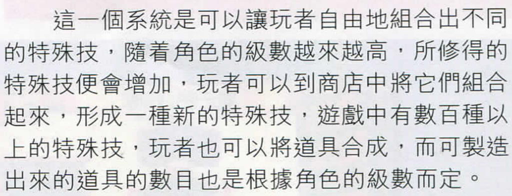




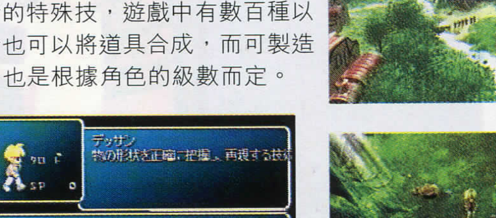
在邊境的惑星艾古斯堡（惑星エクスペル）南部位置的亞利雅村（アリーア村），傳出一句「出發了！」，RENA正準備前往神護之森，但是被她的母親阻止，因為在森林內的動物不知為什麼變得瘋狂了，不過她沒有理會母親的勸告，走入了神護之森，在　面受到魔物的襲擊，就在這一瞬間有一位少年出來救了他，而這少年正是……



SKILL SYSTEM



這一個系統是可以讓玩者自由地組合出不同的特殊技，隨着角色的級數越來越高，所修得的特殊技便會增加，玩者可以到商店中將它們組合起來，形成一種新的特殊技，遊戲中有數百種以上的特殊技，玩者也可以將道具合成，而可製造出來的道具的數目也是根據角色的級數而定。







■CRAWD的必殺技



■有足夠的LEVEL便會學會特殊技



■遊戲中有很多的特殊技



戰鬥系統改良— FRB SYSTEM

前作的FAB（FULL MOTION ACTIVE BATTLE）改良為今集的FRB（FULL MOTION REAL BATTLE）。

在遊戲開始的時候，是會有三種不同的作戰方法給玩者選擇，分別是全手動、半自動和全自動三種模式，而在戰鬥的時候，其戰鬥方式好像一般的動作遊戲一樣，是要走到敵人的面前才可以攻擊遊戲的戰鬥畫面是由多邊形組成，形成一個3次元空間，使角色能夠在無窮無盡的戰鬥畫面中移動，而作戰時是會以REAL TIME的形式來進行。除了主角之外的角色，玩者是可以用AI來控制同伴的行動，也可以由玩者自己控制。

P.A.系統（PRIVATE ACTION SYSTEM）

在上一集留下來的P.A. SYSTEM是一種特殊的對話系統，跟同伴的對話中，有時是會有一些分支要選擇的，而在玩者的答案中會隱藏着一種好感度的東西，而這數值是影響在戰鬥時的AI和故事的發展，若這數值高的話在戰鬥中同伴便會有更好的援助，對戰鬥有很大的幫助。



■充滿立體感畫面

人物介紹

CRAWD C KENNY
（クロード•C•ケニー）



年齡：19歲
身高：175cm
體重：68kg
遊戲中的男主角，是一名地球人。在前作羅尼基斯的兒子，他不太喜歡自己的父親，經常和他唱反調。雖然父親勸他到士官學校去，但是他一點也不喜歡，不過最終也能成為少尉，擅長於格鬥術和劍術。

OPERA VECTRA
（オペラ•ベクトラ）



年齡：23歲
身高：160cm
體重：50kg
是三眼貴族迪多•尊尼斯（テトラ•ジュネス）的少女，性格較為自大。使用重火力的武器，而她的來福槍是附有紋章能力的。

RENA LANFORD
（レナ•ランフォード）



年齡：17歲
身高：161 cm
體重：45 kg
在惑星艾古斯堡中的亞利雅村出生的少女，遊戲中的女主角。是一名活潑開朗的少女，想像力豐富。她以普通的格鬥術為主要攻擊，而她有治癒能力，是一位值得信賴的好同伴。

BOWMAN JEAN
（ボーマン•ジーン）

年齡：27
身高：175
體重：78
是一名在藥學、醫學和紋章學都很有權威的科學家，對任何東西都會徹底地研究，在戰鬥時會使用自己調配出來的藥攻擊敵人。

CELINE JULES
（セリーヌ•ジュレス）



年齡：23歲
身高：167cm
體重：50kg
是紋章術師的後人，對紋章術的使用十分熟練，她也是一名寶物獵人，性格很堅強。在戰鬥中她的紋章術十分有用。

DIAS FLAC
（ディアス•フラック）



年齡：25
身高：192
體重：82
面無表情的一名悲哀戰士。因為在過去他的目睹家人被殺，受了很大的刺激。他會使用我流的武術再加上他的刀來戰鬥，性格也頗為殘酷。

ASHTON ANCHORS
（アシユトン•アンカース）



年齡：20歲
身高：180cm
體重：80kg
被兩條魔物龍附身的不幸紋章戰士，比較軟弱的性格令人看起來不太強，但在戰鬥時他有兩條魔物龍協助組合出魔法，能夠使出紋章劍，其實是一個不弱的傢伙。



■在遊戲中會有座標顯示



3D格鬥創作室續報！！



BY：非洲-JELLY

ETC 2P MEM PlayStation

製造商：ASCII 容量：CD-ROM 售價：5800日圓
發售日：預定98年7月23日 記憶：1~15 BLOCK



基本操作

方向掣	移動
△	上段攻擊
□	中段攻擊
×	下段攻擊
R1	防禦
R1+任何攻擊掣	使出組合技
→→/←←	FORWARD STEP/BACK STEP
解拆投技	在投技之前連打
受身	在倒地時連打



每一種流派都有它的代表人物，而代表的人物和流派可以從以下的地方知道。



摔角
是以投技為中心，而打擊技也有很多，是一種綜合格鬥技，這流派須要一個強韌的肉體。

女子摔角
比男性的肉體較弱，但是在速度方面比較優勝，能使用更有技術的攻擊方法。

摔跤
集合了柔術和俄國的民族格鬥技於一身的武術，再加上解剖學的理論來研究人體的結構，成為一種以關節技為主的武術。

軍事格鬥術
軍隊格鬥術的總稱。而美軍對此武術十分擅長，由世界各地的格鬥技中研究出來，能夠在一瞬間將對手削弱。

跆拳道
是韓國古傳的武術，主要是以腳為攻擊，多采多姿的連續技能令對手陷於苦戰。

卡普拉
是巴西古傳的武術，和跆拳道一樣都是以腳技為主，不過看起來似是一種舞蹈，但是十分有力，而且令人難以捉摸。

徒手自衛術
是比賽用的一種空手道，這武術十分着重腳的突擊之破壞力和連續技的攻擊。

柔術
是一種着重打擊技的武術，利用自己的身體來反彈對手的攻擊，然後再以強烈一擊攻擊對手。

空手道
一種在沖繩流傳下來的武術，受中國武術的影響而發展，是要鍛練自己的肉體成最佳的武器為宗旨。

形意拳
這流派是會衝向對手攻擊，它的巧妙之處是它能先破解對手的防禦，然後才再作出攻擊，被稱為究極的拳法。

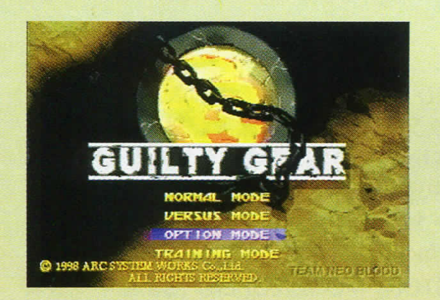
八極拳
和形意拳一樣；都是會衝向對手，到了埋身的時候會先用力鎖着對手，然後施以強力的一擊。

鷹爪拳
其動作有如鷹一樣，因而得名，這一種武術的出拳和腳的速度也很快，其特色是擅長於封鎖對手的關節。

通背拳
以柔軟的攻擊方法組合出連續技，其通背的意思是由背部發出力量，然後通往四肢使出攻擊，是一種在實戰中很有用的武術。

螳螂拳
在十八門派中以速度見稱，是在觀察螳螂的動作之後而創，在上、下兩段的連續技也很強。

我流
這一種武術沒有什麼特別的地方，是以自己喜歡的方法去攻擊，是一種比較自由的武術。



GUILTY GEAR



FIG	製造商：ARC SYSTEM WORKS	發售日：發售中(5月14日)
2P / MEM	價格：5800日圓　容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK

PlayStation

TEXT：KOTARO

利用兩年時間製作的PlayStation原創格鬥遊戲《GUILTY GEAR》，終於在早前推出，遊戲表現效果相當不俗，是近期一隻表現比較突出的原創對戰格鬥遊戲。要數《GUILTY GEAR》最特別的地方，就莫過於其既豐富、戰略性又高的戰鬥系統，而於第七十三期《遊戲誌》中，MS已大家介紹過了遊戲當中的系統與眾角色的基本出招方法，所以今次我們會主要為大家剖析遊戲系統的應用，令各位也能感受遊戲的暢快





■攻擊相殺中的硬直狀態，能輸入各種技將其解除

操作方法

方向鍵			按鈕	
上	跳躍		□掣	拳攻擊
下	蹲下		→+□	中段攻擊
右	前進		×掣	蹴攻擊
左	後退		△掣	斬攻擊
右上	前方跳躍		○掣	大斬攻擊
右下	蹲下		L1掣	挑發．空中轉向
左上	後方跳躍		R1掣	向對手表示敬意
左下	蹲下．下段防禦			

特殊操作

技	操作
DOWN 迴避	倒地着地前輸入↑+任何攻擊掣
FORTRESS DEFENSE	防禦中按R1掣
殺界發生技	□×同按
一擊必殺技	殺界發生時↓↘→+任何攻擊掣
防禦迴避	被封閉於殺界時↓↙←+任何攻擊掣
DUST ATTACK	△○同按
DEAD ANGLE ATTACK	防禦對手攻擊瞬間輸入任何必殺技

系統分析

DOWN 迴避

受對手攻擊後出現倒地狀態時，在着地前輸入DOWN迴避的指令，便能取消自方於吹飛後的殘餘判定，強制對手不能空中追打。千萬不要小看這簡單的系統，因為在《GUILTY GEAR》中，如果不使用DOWN迴避去回復狀態，被對手以連續技一擊必殺的情況就會大大增加，所以被對手擊倒時，一定要盡快使用DOWN迴避令自方在空中回復體勢，然後立刻反擊方為上策。

GATLING COMBINATION

將通常攻擊組合連續的系統，除增強地上連續技和攻擊力效果之外，更可應用於DUST ATTACK吹飛對手後的追打攻擊之上，成為有趣的AIR COMBO。



基本流程

□．×．△．○

應用流程

□．×．△．△．○

□．→+□．×．△．△．○．↓+○

□．□．□．×．△．○

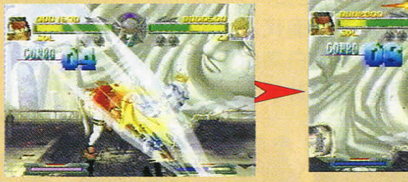
□．×．□．×．△．○．必殺技

空中□．×．△．○．必殺技

空中□．×．□．×．○．必殺技

DUST ATTACK

在DUST ATTACK吹飛對手後，只要拉上角色便會自動尾隨對手而跳躍，玩者就可以在此時以GATLING COMBINATION作追打攻擊，造出不同的連續技。



一擊必殺

與《ART OF FIGHTING龍虎之拳外傳》中的「ULTIMATE K.O.」相類，但達成條件就更加容易，只要利用殺界發生技封閉對手於殺界之中，便能使出一擊必殺技作攻擊，從而取得壓倒性的勝利，徹底擊敗對手。可是，一擊必殺技的最大漏洞就是在於殺界發動中時間太長，容易讓對手發覺後迴避。



FORTRESS DEFENSE

在防禦中輸入指令，不受防禦時能削減體力的技所影響，防止對手以強大攻擊削擊的系統，但要注意使用時會消耗下方CHAOS GAUGE的能量，當能量耗盡時其效果亦會停止。







ADVANCED V.G. 2（暫稱）

傳說之美少女對戰格鬥遊戲

＊以上畫面仍屬開發中 TEXT：KOTARO

2P | 製造商：TGL 發售日：夏季預定 價格：5800日圓
容量：CD-ROM 記憶：BLOCK數未定
MEM | FIG | PlayStation

© TGL

《V.G.》系列乃源自日本電腦PC9801的遊戲，曾被移植至PC-ENGINE、SUPER FAMICOM，以及次世代的PlayStation和SEGASATURN等各機種之上，亦由於內容上與原版表現不同，原創成份極高，因而命名為《ADVANCED V.G.》。

多年後，TGL再以其系列的第二作《V.G.2》為藍本，製作續篇《ADVANCED V.G.2》，而且率先於PlayStation上登場，成為進化後首個登陸的機種。

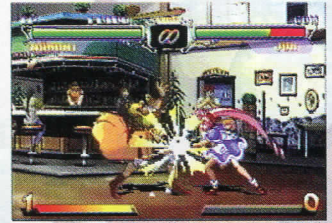
在第七十三期《遊戲誌》中，我們已為大家介紹過其遊戲的新追加模式、登場角色和遊戲中各項改良變更點。而今次我們則會主要介紹續篇中的第三名新登場角色及製作中的最新資料，讓大家也能感受進化後的吸引之處。



■為迎合初學者的需要，增加設定按鈕使用必殺技和簡略指令等系統，令初學者更容易掌握



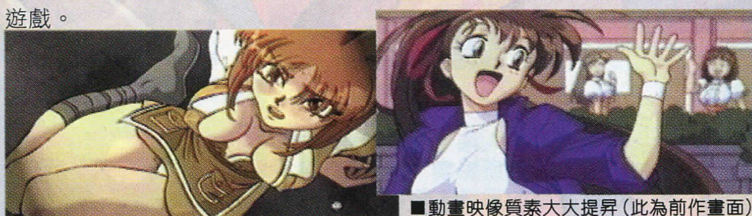
■除每名角色追加各種新必殺技之外，更加入不同的特殊技，令通常技的攻擊性能大幅增加



■新追加系統「ES必殺技」，是利用技GAUGE使出比原來必殺技威力高出數倍的攻擊

變更與對比

日本電腦PC9801版本的《V.G.》系列，最大的特點就是以木村貴廣為人設的「純女性對戰格鬥遊戲」，利用格鬥決勝負，「懲罰」戰敗的一方。可是由PC-ENGINE等家用版開始，已將大部份激烈的畫面刪改，取而代之是各版本中不同的元素，例如起用椎名碧流、荒木香惠、白鳥由里等有名的聲優配音，將主線集中回主角武內優香的故事背景之上，成為一隻有動畫、有格鬥的健康遊戲。



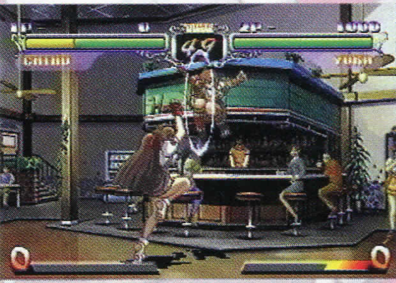
■「懲罰」戰敗一方的激烈場面大部份被刪改（此為前作畫面）

■動畫映像質素大大提昇（此為前作畫面）

在續篇《ADVANCED V.G.2》中，除了會加入三名新角色之外，更繼承前作中的人物配音，重新為遊戲灌錄聲效和台詞，而角色的動作PATTREN會由原來的120個增加至200個，整整1.6倍的提昇。此外，前作中遊戲的間場動畫是以舊式連續插圖所製成，質素並非相當之高。然而本作中的動畫片段則會由製作OVA版《ADVANCED V.G.》的KSS公司負責，木村貴廣作人設監督，製作總長超過十分鐘的STORY MODE及OPENING動畫，令表現和映像質素大大提昇。



■技GAUGE是以攻擊力和攻擊次數而相對增加，當中技GAUGE的能量是ES必殺技、超必殺技和GUARD CANCEL等特殊操作的泉源。



■為應付對手對空中的截擊，以地上戰戰略效果為中心的空中防禦系統當然不可或缺

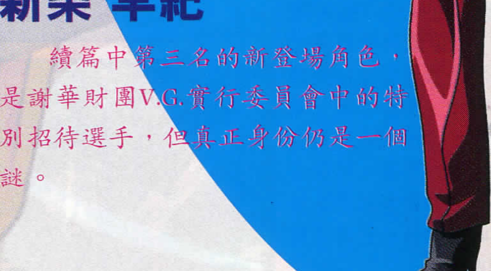


■引入DOWN迴避、COUNTER ATTACK、吹飛後殘餘被攻擊判定和空中追打的效果

新登場角色

新条 早紀

續篇中第三名的新登場角色，是謝華財團V.G.實行委員會中的特別招待選手，但真正身份仍是一個謎。







職業棒球熱鬥PUZZLE球場

以方塊來決定誰是日本第一吧！

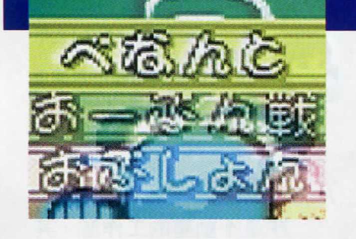
Text：積奇



前言

這個遊戲可算是一隻新類型的棒球遊戲，因其玩法並不是球賽型式，而是以方塊型式來進行。雖然是這樣，但於畫面的中間還是有球賽進行時的畫面，十分有趣呢！

各式各樣的模式



錦標賽（ぺなんと）

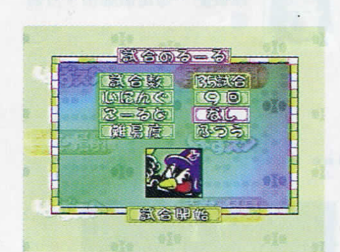
於12隊球隊中選出一隊和其餘的進行比賽，可以選擇15、30、60或135場賽事，亦可選擇每場賽事以多少個回合完結。設定好各樣資料後，便是選擇打擊順序（和一般棒球遊戲相類似），之後便可以開始球賽。



■和真正的棒球賽沒有多大分別。

開幕戰（おーぷん戦）

可選擇單或雙打，而這個模式內的設定和錦標賽是有分別的，如可以設定延長戰的回合數目，先攻或後攻等。



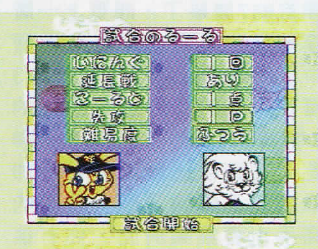
■和一般棒球遊戲一樣要選擇賽事回數。



■可選1 Play或2 Play。



■打擊的順序亦要選擇。



■球賽的設定亦不同。

遊戲玩法大解釋！

這遊戲其實和真實的棒球賽事有着很大關連，也是以9回合作標準（當然這個也可自行設定），Out對方3個球員為之一個回合（即攻守交換），同樣地被Out3個球員也會完結一回合。



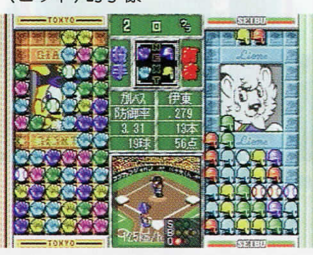
■和真實球賽一樣會攻守交換。

取勝關鍵在於連鎖？

要在這個遊戲裡取勝，比一般棒球遊戲更考心思。要知道4個相同顏色的方塊相連便會消失，可是單單使其消失是不能取勝的，要有效地使用連鎖消失方法才是關鍵所在。



■連鎖出現時，畫面中間會出現HIT（ヒット）的字樣。



■使方塊連鎖消失十分重要。

怎樣才為之有效使用啊？其實並不難的，當己方屬於「攻」的一方時，己方的一邊畫面，方塊的圖案會是一頂球帽。而在這時若己方只是做出一個連鎖消失的話，對方的投手便會投出一個壞球（中央的球賽畫面會有顯示），依照球例4個壞球打者便會自動上壘，如此類推便可以得分。當然這是較為慢的做法，想更快得分的話便要做出更多的連鎖消失了。舉例說，2個連鎖消失便是一支安打，亦即是打者可以立即便上到一壘，如此類推得分的速度亦會加快了。



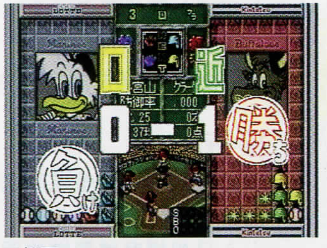
■終於領先了！

防守亦是重點所在！

遊戲內當己方屬於防守的一方時，己方一邊畫面內的方塊會變成手套。同樣用連鎖的方法，做出一連鎖時，己方的投手便會投出一個好球，3個好球之後便可以Out對方一個球員，3個球員被Out後便會攻守交換。當然這是較慢的方法，想要更快的轉守為攻的話便要作出更多的連鎖了，舉例說，做出2連鎖便可以立刻Out對方一個球員，做出3連鎖便可以雙殺了，如此類推縮短防守的時間了。



■由攻擊時的帽變成球套。



■輸了……。





元祖家庭麻將

完全立體的麻將環境展現在你面前！

Text：積奇

©1998 Nihon Bussan Co.,Ltd

TAB MEM 製造商：日本物產株式會社 發售日：5月7日 售價：6800日圓 PlayStation

前言

這遊戲和其他麻將遊戲最為不同的地方，是在於它那完全立體的麻將環境。除了背景外，就連人物設定各方面也是完全立體化。你的目標便是要完全制霸遊戲內樓高10層的「日物麻將俱樂部大廈」，當然，一開始是不能直上第10層的，要循序漸進啊！



■地點是這座10層高的俱樂部。



■各人物也有聲優配音。

多邊形的對局畫面！

麻雀進行時的畫面除了是立體外，於遊戲途中更可以按△鍵來查看雀局情況，對狀況的了解亦會更加清楚了。



■平時的對局畫面。

■按△鍵可查看四周的情況。

遊戲特色

本遊戲最大特色除了是全立體製作外，其多層式的俱樂部大廈亦十分特別。這座日物麻將俱樂部大廈共有十層，並不是每一層也設有雀局的。



B2F 管理人室

位於地下2F的這個管理人室，負責管理這座大廈的「阿伯」會為你說明各層的用處，使你對每層也有初步的了解。

B1F 麻將入門講座

地下1F設有麻將講座，對規則方面有疑問的話可以前往看看。

1F 接待處

在這裡可讀存遊戲進度或觀看各選手成績等事項。

2F 自由對局室

一心只想搓麻將耍樂的朋友，可往這裡進行自由對局戰。

3F SWIMMING SCHOOL

是一個有游泳池的地方，可是另一方面亦是麻將對局的場所。



■22歲 雀歷3年 教師
雖然身材好，可是卻十分小氣。

4F 英語會話教室

位於4F的會話室，進行麻將時也是說英語的。



■21歲 雀歷4年 會話講師
十分溫柔，無論是誰看見也會喜歡的類型，可是一說到麻雀……。



■15歲 雀歷3年 中學生
是教室的學生，會話能力很高，可是卻十分老成。

5F 遊戲開發公司

雖然是開發公司，但喜歡搓麻將的職員卻大有人在。



■51歲 雀歷26年 自稱為老板的營業員
一個好色的老頭，可是在麻雀方面卻十分小心。



■25歲 雀歷8年 PROGRAMMER
無論是學歷和工資方面也很高，對普通的工作沒興趣。



■17歲 雀歷9年 女高中生
自幼因雙親常常搓麻將的關係，耳濡目染之下對麻雀亦有一定的認識。

6F 酒吧「彌生」

喜歡搓麻將的客人十分多，另一方面因輸麻將而哭着而回的亦大有人在。



■？歲 雀歷19年 這間「吧」的媽媽生
真實年齡不明的美女，以華麗的技巧和美艷見稱。



■37歲 雀歷19年 酒保
原本的職業不明，麻將能力十分高。



■20歲 雀歷6年 「彌生」內最受歡迎的人
6年前因麻將關係而離開藝能界，現於彌生內工作，還是很受歡迎。

7F 不動產

7F是不動產的工作室，其負責人十分可怕。



■90歲 雀歷9年 是本大廈的負責人
於丈夫死後便繼承了這座大廈，有空閒時間便會搓麻將耍樂。



■47歲 雀歷28年 營業員
外表看來十分斯文，是謎一般的男人。



■48歲 雀歷11年 事務員雖然很肥，可是頭腦卻十分精明。

遊戲的最終目標……

整個俱樂部共有10層，可是玩者最初可到達的只是開首的7層罷了，想更上一層樓的話，便要於3F至7F各層中取得最高成績了。最後的3層是大戰的目的地，於8F的B聯賽勝出便可上9F的A聯賽，在這裡也勝出便可參加最後的王位決定戰，各層的高手也會雲集於此，你有信心登上最高寶座嗎？



■看吧！又制霸一層了。



■要到此地非要努力一番不可。



WORLD LEAGUE SOCCER

由世界級射手參與製作的足球遊戲

By: Agent X · Glen

由現役英國國家隊隊長—舒利亞(Alan Shearer)，以及新進年輕國腳—奧雲(Michael Owen)等世界炙手可熱的射手負責遊戲的Motion Capture，足見遊戲製作上的認真程度。好！現在就為大家介紹一下這遊戲的內容吧！

SOC | MPLY | PlayStation
製造商：COCONUTS
售價：5800日圓　記憶：5 BLOCKS



■ 左下角的BAR表示射球力量。(根據按鍵時間來決定)

操作方法

方向鍵	移動
□鍵	射門
○鍵	推球疾走
×鍵	傳球(連按2下則為三角短傳)
△鍵	吊高球 / 傳中球
R1 鍵	令電腦隊員自行向敵人攔截

遊戲模式

遊戲主要分為：LEAGUE(世界聯賽)、FRIENDLY(友誼賽)、PRACTICE(練習)、CUP(杯賽)及TEAM EDIT(自創球隊)等5種模式；而且遊戲亦提供了總共64支國家足球隊予玩者選擇。

此外，只要你有PlayStation專用的Multi Tap的話，便能夠讓最多4名玩者同時一起參與比賽。至於在TEAM EDIT中，玩者最多可創造24支原創球隊，其中玩者更可以自由設定球衣顏色，甚至球員的能力值。



■ 聯賽模式。

■ 十二碼決勝。

■ 杯賽。

■ 球隊資料。

■ 自創球員。

"多角"實況現場報導，由你話事！

遊戲總共提供了多達10種不同的視點予玩者選擇，當中各視點亦會根據球員的移動位置而出現放大縮小的情況。而比賽環境方面，遊戲中除了有日和夜之外，更提供了傍晚、霧、雨及雪等8種環境選擇。另外，在實況報導方面，遊戲亦收錄了多達1000種不同聲音，以增強玩者在比賽時的臨場感受。



■ "TOUCHLINE CAM"視點。



■ 大霧之下作賽。



■ "FREE CAM"視點。



■ 大雪中比賽。

以高科技欣賞精彩入球，問你服未？

現今大部份的足球遊戲均設有Replay功能，而且大同小異；不過，這隻遊戲中的Replay功能卻和以往足球遊戲有點不同。當中尤其特別增加了入球路線及球速顯示，令玩者欣賞入球時更有趣味。



■ Replay！



■ 射門路線一目了然。

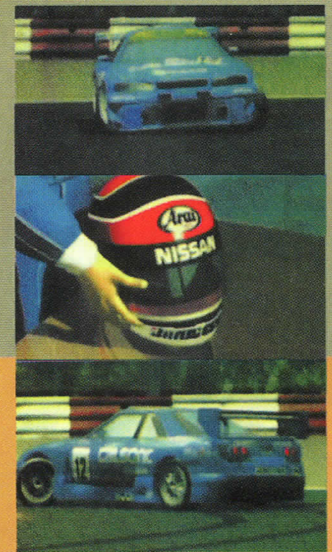
STRAIGHT VICTORY

～向星野一義挑戰～

想感受300km的高速嗎？

Text：積奇

RAC　MEM　製造商：CALSONIC　發售日：4月23日　售價：5800日圓　PlayStation



前言

於全日本GT選手權等賽事十分活躍，有藍色閃電稱號的CALSONIC RACING TEAM，以贈給他們旗下車手星野一義為名來製作這隻遊戲。

遊戲內容

這是日本有名的賽車隊CALSONIC TEAM所製作，把他們旗下賽車的真實資料活用於PS上的遊戲。而遊戲內共有四個模式，包括以全世界為舞台的「Grand Prix」Mode，可以選Grand Prix內任何一條賽道作賽的「Spot Race」Mode，以最快圈速為目標的「Time Attack」Mode和畫面上下分割，可以和朋友進行對戰的「2P Battle」Mode。



■遊戲內的最高時速可達300km以上，戰事將會十分激烈。

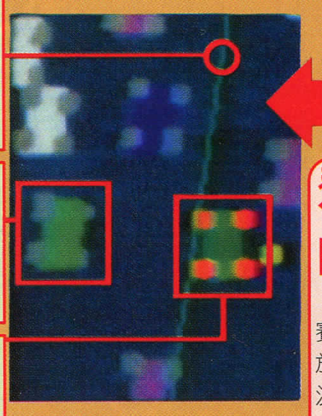
■2P對戰時畫面會以上下分割顯示。

■賽事中遇上機件故障可以入修理站修理。

■遊戲內的視點可作出3種類的選擇。

可感受到重力的「G—Force」雷達！

遊戲內最特別的地方便是擁有這個G—Force雷達，G（重力）會顯示於這個雷達之上。當玩者行車時，遇上轉彎位而按下刹車掣時便會顯示。而當車身滑動，車輪與地面的接觸面不足時，於雷達中車輪的部份更會以紅色來表示。另一方面，如車身成流線型過彎的話，雷達上的車身便會閃動。



這條稱為G Marker的線，於車子的過重狀時是會前後左右移動的。自己的車是什麼狀態便會一目了然，對進行賽事有一定影響。

於自己四周出現的車也有表示，當使用Driver View時，和自己成水平線的車是很難看見的，但有這個雷達的幫助便不同了。

這是自己的車，會出現於雷達的中央，這樣便會知道自車和牆壁的距離了。



迫力的影像！轉播時的攝影機視點！

為了能與真實的賽車轉播相比，遊戲於轉播賽事時會以實況型式報導，而報導時的畫面更會是電視上看見的多角度拍攝手法的攝影機視點。

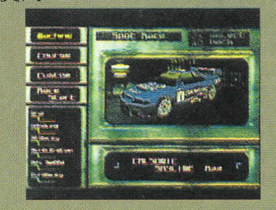


■充滿迫力的電視轉播視點。

不同的車種任君選擇

CALSONIC SKYLINE

Calsonic車隊內最出名的便是這輛Skyline，於遊戲初期便可使用。



OPEL CARLBURA V6 DTM

可以和Calsonic Skyline並駕齊驅的便是這輛OPEL Carlbura V6 DTM，性能以高速為主。



ALFA ROMEO 155 V6 T1

這輛Alfa Romeo 155 V6 T1給人印象最深的便是它那解紅色的外表，有一段時期更有Super Car的稱號，能力值十分平均。



CALSONIC PRIMERA ITC

其出名程度不下於同Team的Calsonic Skyline，受歡迎程度十分高。







把蛋拿走

BY：非洲-JELLY

©1998 naxat Co Ltd

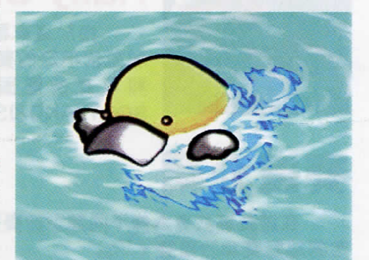
PUZ　製造商：NAXAT SOFT　容量：CD-ROM
發售日：發售中　記憶：1 BLOCK　售價：5800日圓
MPLY　MEM　PlayStation

操作方法

方向掣	角色和游標的移動
□、○	決定、DASH、攻擊
×	取消、放出障礙物

遊戲玩法

遊戲的目的是要將畫面上的蛋收集起來，等到蛋孵出小動物，然後帶牠們回到畫面上的四個角，便可以得分。每一關會分為三個STAGE，在每一關之後便會有分數統計，無論玩者的分數是否高過電腦，都可以進入下一關，如果玩者的分數是高過電腦的話，當完成遊戲之後，便會出現OMAKE，以作為對玩者的一個獎勵。



■玩者是一隻可愛的鴨咀獸

ITEM介紹

遊戲中的道具是會在畫面上的一些會閃的地方，玩者只須向這些地方推，便會有道具飛出來了



BOOM EGG
在一定時間之後便會爆炸



DEATH MASSENGER
喚出幽靈來攻擊畫面上的角色



POISION
令玩者的移動方向變成相反



RACE CHANGE
將蛋變立即孵成小動物



TIME STOP
令畫面上其他角色暫停活動



無敵ITEM
小的是會變成透明，而大的是會變成金色

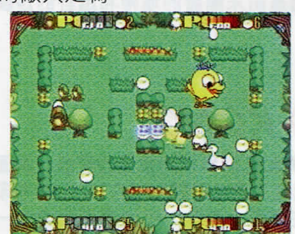


RAMDOM
所得的道具是會隨機抽出

遊戲的初段

第一關

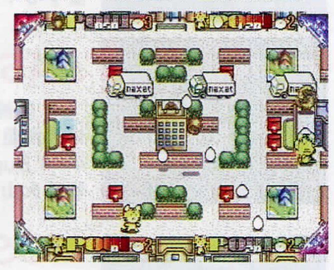
因為這是遊戲的一關，所以在難度方面是最容易的，玩者可以在這一關中練習如何搶蛋和護蛋，在這　先説一説搶蛋和護蛋的技巧，跟隨玩者的蛋的數目是沒有限定的，玩者應盡量一次過收集多些，然後在的位置附近不斷移動，增加蛋的孵化速度，這樣便可以用最快和最安全的方法將蛋送走。至於搶蛋方面也可以在四個角的位置等待對手的來臨，最好是一些帶着小動物的，因為這樣可以直接阻止對手得分，玩者亦可以跟着對手的背後，當牠的蛋或小動物多的時候便立即撞牠，最佳的方法是放置障礙物在對手的巢穴，而這一關的敵人是鴨。



■這是什麼？

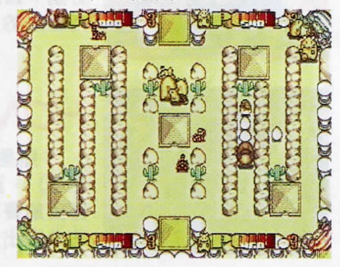
第二關

這一關是在城市中進行的，所以自不然是會有很多車經過，而玩者要小心被車撞到，因為是會令玩者暈倒的，玩者的敵人是三隻小貓，在第一排的車是左右移動的；第二排便會上下移動，而車的速度也會快了；到了第三排車便會上下左右的移動。



第三關

這兒是一個沙漠世界，會有不少的蠍子四處移動，第一排是沒有難度的；在第二排中則要小心被敵人的障礙物困住便可；第三排和第一排差不多，玩者應該可以輕易過關。





■小心被困啊！

第四關

這一關是在一個森林中進行，這裏有三隻青蛙要對付，在這一關的難度很明顯地提高了，電腦會主動地向玩者攻擊，而且畫面上的大花是會放出花粉的，玩者一碰到這些花粉是會暈到的，一定要小心。

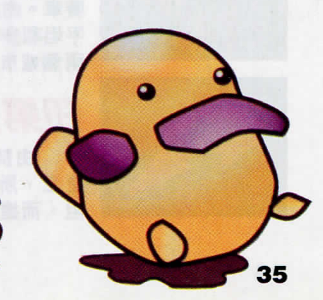


對戰模式

在這模式中可以跟其他三個玩者進行遊戲，當選擇了使用的角色和比賽的場地後，便可以開始對戰了，而比賽場地一共有8個。



■有11隻小動物可以選擇





激走 GRAND RACING



一次過駕駛不同類型的賽車！

TEXT：怪傑

2P

製造商：ATLUS 發售日：發售中 售價：5800日圓
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK



MEM RAC PlayStation

註：對應對戰 CABLE 、DUAL SHOCK及 NEGCON



在這遊戲裏，共有六條賽道和五個車種，而每一條賽道開始時，電腦都會安排適合的賽車車種來進行比賽。在每個車種裏的賽車都會因應不同車隊而有所不同，而那些車隊有：Ahmed（埃及）、Ivanov（俄羅斯）、Morgen（美國）、Rossi（意大利）、Baptiste（牙買加）、Lumiere（法國）、Roberts（英國）、Xu（中國）。

獨自去比賽！



在這裏，玩者需要和7部由電腦所操控的賽車進行比賽，如果玩者能夠取得頭3名的話，那賽道就會提升其難度和改變賽道路線，當賽道的LEVEL提升到第三級時，電腦會安排改用速度較高和適合賽道的賽車。

挑戰自我



在這裏玩者可以不斷地在賽道上駕駛，去挑戰自己所做出來的最佳圈速。

對戰好好玩！



在這個模式中，玩者除了可以和一位朋友進行兩人同時對戰之外（一部遊戲機），還可以利用LINK進行對戰，如果玩者利用LINK之後，再設定為2 PLAYER，這樣就可以四人對戰。

車種類別

4×4 Buggy



在EASTER ISLAND和EGYPT這兩條賽道裏才可使用這部Buggy。由於它的重心比較低，所以適用於一些需要最高速度和高反應懸掛系統的凹凸不平賽道和越野賽。

達喀爾越野車



它和Buggy非常相似，但達喀爾越野車的駕駛會比較困難。它的HANDLE和抓地力都比較良好，不過由於它的重心高，而令到轉彎比較差，所以需要有良好的駕駛技術。

Sports Class



Sports賽車的最高速度只是僅次於印第安納賽車。由於它擁有最高的速度，所以最適合在一些平坦和多彎位的賽道上比賽，例如莫斯科和香港這兩個城市。

印第安納賽車



由於加速器與直線的速度都在Sports Class之上，所以有必要駕駛非常纖細的車身來減低風阻，而這是一個較有挑戰性的車種。

Rally Class

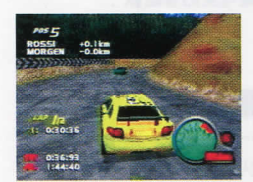


由於這車種經常要面對賽車飛起、彎彎曲曲和起伏不定的賽道，所以Rally Class賽車的力量和車身的堅固度都比較強，而它最適合在SCOTLAND和SWITZERLAND的地形裏作賽。

賽道介紹

在遊戲裏共有六條不同類型的賽道，好像有平坦的道路賽、起伏不定的越野賽和沙路賽。

SCOTLAND



這條賽道的SETTING已經固定了，所以玩者毋須再次設定有關資料。玩者可以駕駛着越野車通過陰暗的森林、凹凸不平的路、山谷和湖泊。

SWITZERLAND



玩者可以駕駛着越野車在阿爾卑斯山脈的環行路線中比賽。這條山邊的賽道是一條由很多急彎和容易滑行的路面組成的，所以玩者要小心！小心！

EASTER ISLAND



這條島之賽道是由凹凸不平的路和沙路地帶所組成的。玩者可以駕駛達喀爾越野車和4×4 Buggy，穿過在這條賽道裏的陰暗密林和活火山。

MOSCOW



這是一條環繞着莫斯科的賽道。在這裏需要緩慢地入彎，所以適合一些初玩者。

玩者可以駕駛SPORTS CAR和印第安納賽車去挑戰這條莫斯科賽道，而玩者就需要注意其天氣變化和損壞了的橋。

EGYPT



Egypt這條賽道與一些國家的是有很大的分別。因為這是由未開發的地帶和越野的沙漠所組成的 。

HONG KONG



這是一條和莫斯科相同類型的賽道（路面平坦），而玩者又可以駕駛SPORTS CAR和印第安納賽車在賽道上飛馳，不過賽道裏會有一些急彎出現，小心！小心！





純種馬王～世界制霸篇

《純種馬王》這系列的遊戲已經是第四集了，而這系列的賽馬遊戲一向都十分嚴謹，尤其是在馬匹的育成方面，這遊戲是十分講究馬匹的血統和馬匹的訓練，如果能夠成功地為馬匹配種，便會有一隻很強的小馬了。

BY：非洲-JELLY

SLG	製造商：HECTOR　容量：CD-ROM 發售日：發售中　記憶：6 BLOCK　售價：5800日圓
MPLY　MEM	PlayStation

遊戲簡介

在遊戲開始的時候玩者會有7000萬的基本資金和一隻受胎中的雌馬，在開始遊戲後的第四個月的第一星期，小馬便會出生，在這個時候亦代表着遊戲的真正開始。隨着第一隻小馬的出生，玩者在往後的日子　便要為馬匹傳宗接代，在馬場內孕育出一群新馬，在不同的比賽中爭取冠軍。遊戲的目的是要訓練出優秀的馬匹，在最後贏得HECT盃成為馬王！



■小馬出世了



■要小心調教牠的能力

操作方法

方向掣	項目的選擇和頁數的切換
○	決定指令
△	書房的設定和跳過一週的時間
□	顯示在廄舍或牧場的馬匹名單
×	取消選擇的項目和顯示指令欄
R1/R2/L1/L2	在廄舍畫面中切換至不同國家的廄舍
START	於番組表中切換不同的國家
SELECT	於番組表中切換不同的地點

馬匹的資料

- 馬名　在馬名之前有「父」的標誌時，這馬匹的父親便是本地馬
- 性別‧年齡
- 狀態　查看馬匹的狀態
- 體重　顯示馬匹的體重變化
- 賞金
- 班次　顯示馬匹現時在國家內的班次
- 前走　查看上一場比賽的資料

狀態ICON解說

- 良好
- 普通
- 不良
- 受傷
- 出賽
- 休養中【紅色】（可入廄）
- 休養中【藍色】（不可入廄）

遊戲指令

移動指令　番組　移動　書斎　終了　競馬場　週末

番組	在這裏可以觀看各比賽班次的資料和日程	
移動	競走馬牧場	可以觀察3~8歲在休養中的馬
	繁殖雌馬牧場	在每年的4~6月之間可以在此讓馬匹進行交配，也是雌馬和小馬的休息地方
	育成牧場	在入廄之前的兩歲馬是在這訓練
	雄馬牧場（スタッド）	是存放雄馬的地方
書齋	在書齋中可以觀看遊戲的詳細資料和系統圖	
終了	在執行這指令後便會儲存遊戲的進度並離開遊戲	
競馬場	到馬場發財或觀看比賽	
週末	結束一週的行動	

馬房指令　追切　登録　遠征　休養　助手　調教

追切	對馬匹作出各項目的訓練
登録	報名參加本地比賽
遠征	到海外的國家比賽
助手	更換馬匹的練馬師
調教	由玩者「親自操刀」，在不同的地方調教馬匹
裝備	替馬匹戴上耳罩（メンコ）或面繩，加強牠在比賽時的集中力
前走	查看上一場比賽的資料
勝鞍	查看馬匹的勝利紀錄
血統	查看馬匹的父母是什麼血統以及牠的「祖先」
引退	在馬匹老了之後，玩者可以將牠變成繁殖馬，或者將牠賣掉

馬匹的訓練

在訓練馬匹的時候，要注意練習地方，因為不同的地方是會影響馬匹的能力的

本馬場（芝）	主要是增加馬匹的速度
本馬場（ダ）	主要是增加馬匹的耐力
木屑地（ウッドチップ）	可以增加馬匹的耐力
斜路（坂路）	可以增加馬匹的耐力速度
水池（プール）	可以減輕馬匹的體重
森林	減少馬匹的壓力

比賽戰術

お任せ	由騎師自由發揮
先行	在一開始時爭取2~3名的位置，保持到最後直路時才發力
追込	留前鬥後，在最後的直路才決勝負
逃げ	在一開始便「去到盡」，適宜在短途賽時使用
差し	在比賽的前半留力，在後半時便加快速度



■用不同的戰術也是勝利的關鍵



■贏就贏粒糖，輸就輸間廠









BLASTO

「蕉蕉蕉～～」超級無敵雷霆霹靂滅絕原子鎗！

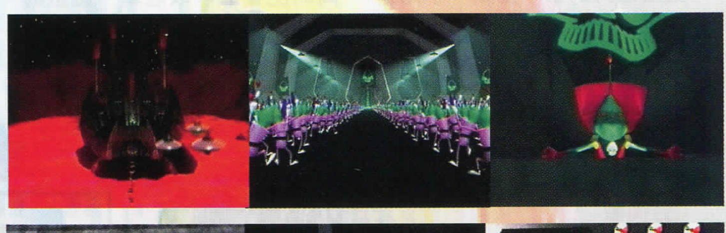
TEXT：古拉拉_B



一個充滿美國味的3D動作遊戲，玩者要扮演CAPTAIN BLASTO在廣闊的宇宙舞台之中，和外星侵略者對抗，並破壞他們的陰謀。除了射擊部份之外，還有考驗各位玩者的動作部份，廣闊的迷宮等待着玩者們去破解，還有著名的美國配音PHIL HARTMAN替CAPTAIN BLASTO配上獨特的對白，令遊戲生色不少。

故事

CAPTAIN BLASTO在遊戲中的戲份和地位可以和SUPERMAN相提並論——一個機智過人、身手敏捷、力量超群的全人類的保衛者、邪惡外星生物的剋星，不過CAPTAIN BLASTO只愛獨來獨往，只有一支「超級無敵雷霆霹靂滅絕原子鎗」BLASTO—O—MATIC(tm)做伴(看！是註冊了的呢！)。話説某天宇宙中的一個地方出現了一個魔頭BOSC，他利用高科技的力量和其軍隊搗亂銀河系，但後來被CAPTAIN困在第五次元之中。今日，他又再出現，並揚言有能力以控制整個宇宙。他已經開始行動，第一件壞事就是將URANS的美女們困起了(？！)。於是專責維護宇宙和平部隊的總司令即時向CAPTAIN BLASTO求助，CAPTAIN BLASTO亦爽快地答應了。不一會CAPTAIN BLASTO便來到第一個受影響的地區，為了解放URANS(還是解放美女們？)，正邪之戰再一次開始了……





拯救銀河系（的美女們）吧！

這遊戲中玩者除了要消滅邪惡的外星人之外，還要解開一些機關、陷阱和求出在籠中的美女、打開通往下一關的通道。不過，全部由多變形組成的版圖是不容易通過的，在高科技的改進下很多地方都是由浮板、轉動台和移動浮板來組成的，如果不懂失足跌下就會……(體力減至零也會死)



■會不會被夾中呢？

■好險！差點兒就被打中了！

要通過版面，一個方法是依着數字去走。每個版面都分為幾個小部份，要打開那些門口，就要找出寫着相應數字的機關，而有些寫着OPEN CAGE和EXIT的機關，分別是打開困着美女的籠和出口的，記得要找到啊！有時候還要玩玩「倉庫番」推動一些大箱作橋。另外要留意版面裏有很多機關都是「一擊致命」的：噴火器、不停上下移動的重物等等，甚至跳躍時從高處掉下失足都是會沒命的(這是甚麼的一個英雄呀？！)。

每版開始之前都有提示給玩者要目的是甚麼，而裏面總有幾位美女等待着玩者去救出，每次救出一位美女之後，都會通知玩者們所救了的人數(按START亦會出現玩者所消滅的外星人數和救出了的人數)，不是全部救出才可以過關，只要找到打開出口的機關便可，可是版面中那些強化道具(雷電)就不能不取，因為敵人實在是太強了(不過如果在取得後死了，又要從頭來儲……)。最後一提，遊戲是有SAVE POINT的，在跳過一些較難的地方前，不妨先SAVE一下。



■達成目標之一：救出美女

■SAVE POINT呀！

好了！事不宜遲，現在就出發吧！

操作方法

↑↓	向前／後移動
←→	向左／右轉
□	發射激光，按着不放便可以儲力
△	開機關／開門
×	跳／游水／使用噴射器（後二者是在某些關卡才會用）
○	使用特別武器
START	暫停
SELECT	地圖
L1	自由改變視點及360度方向射擊
R1	慢步移動
L2／R2	左／右橫移

道具

回復藥（綠）	回復小量體力
回復藥（藍）	回復中量體力
回復藥（紅）	回復全部體力
雷電	增加激光的威力
隱形	角色會變成透明
無敵	角色會變成金色，身體可反彈敵人子彈

特別武器

在途中可以取得，但是使用次數有限，會在畫面正上方顯示

火焰放射器	放出火焰
連發激光	連放激光
追尾彈	自動鎖定敵人發射導彈
外星人光	會變出外星人的武器





爆走DECODRIVE傳說——男一匹夢街道

來吧！熱血男之夢！在公路上奔馳吧！

TEXT: 古拉拉_B





相信不少讀者都會在街上看到一些運貨的車，不是像麵包那一款，而是有一個大車卡來載貨那些。在香港不論是貨VAN或是大貨車也會有一些小擺設作裝飾，更不論大少都會很大聲的播放流行曲，這不用多説了，但是原來日本早就已有這一類的車在大大少少的公路上行走呢！它的名字叫做「DECO DRIVE」。

甚麼是「DECO DRIVE」？



全寫是DECORATION DRIVE，意思是裝飾了的車，其實不是裝飾那麼簡單，簡直就是大裝修。DECO DRIVE通常通給人一種很誇張的感覺，就像一個流動舞台一有數十至數百個在車身各處的射燈、日本味極濃的圖案、還有從車身兩邊的揚聲器放出激昂的音樂……這可以説是很多日本男人心中的夢想、豪邁奔放的象徵。

DECO DRIVE巨匠——「關口操」

關口操先生(別説錯他的名字啊！)是日本有名的DECO DRIVE設計師，而這次就是由他來擔當遊戲的美術設計的，遊戲中的DECO DRIVE都是日常可以看到，而關口先生還會在DECO DRIVE店內等你光臨和給你一些強化DECO DRIVE的提示啊！







放進遊戲又怎樣呢？

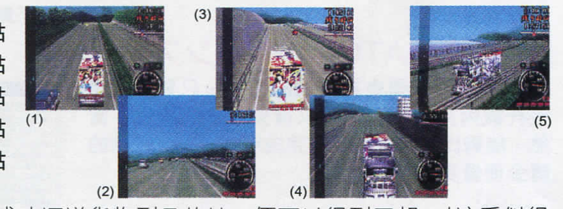


玩者所扮演的是一個DECO DRVIE司機，駕駛着DECO DRIVE運送各式各樣的貨物到全國各處，此外還要和同業的對手競爭，最後要成為「傳説中的DECO DRIVE駕駛員」。

開車！

遊戲的主要部份就是駕駛，為了表現DECO DRIVE的壓迫感和速度感，所以設定了五個不同角度的視點：

1) 後方視點
2) 車內視點
3) 迫力視點
4) 前方視點
5) 特殊視點



「只要成功運送貨物到目的地，便可以得到回報。」這看似很簡單，但是遊戲中設定了不同性質的貨物讓玩者選擇去運送——書本、飲品、木材甚至蟹也有！如果運送鷄蛋時受到碰撞，到時報酬便會……

有時候因為塞車煩燥，火爆的司機們可能會由吵架演變成打架……所以要「安全到步」實在是很大的考驗。不要忘記有時間限制，如果貨物遲了送抵目的地，就會失去報酬啦！





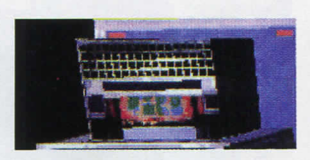
■ 還次是送啤酒，不可偷喝！



■ 選擇行車路線

完成任務後得到金錢，就可以替愛車強化和改造——車身的穩定性、堅硬度、平衡、容量等等都一應俱備，但是亦要增加車的「注意度」，方法就是裝上一些華麗的飾物。遊戲中共有二百多種不同類的部件可供使用，各位玩者就可以依自己喜好來設計出一輛獨一無二的車了。

可裝飾的部份：



FRONT DECK——指車廂頂的部份，可以加上色彩鮮艷的閃燈、發出令人震耳欲聾的聲音的揚聲器、充滿「氣」勢的煙囱等等，而且還可以加入一些發出挑釁性對白的部件呢！



SIDE PAINT——指貨卡兩邊的圖案，通常都是一些充日本味圖案如「天狗」、「夜叉」、「歌姬」等等。



REAR PUMBER——車尾的防撞欄原來也可以裝飾啊！

駕駛以外

遊戲共有四個不同性質的模式，帶給玩者們不同的感受：

1)「全國制霸」——玩者要通過全日本的公路(即是關卡)，以速度擊倒其他對手，同時要改造愛車來增加「傳説度」，成為日本第一的DECO DRIVE司機。
2)「頂上戰爭」——以DECO DRIVE來進行的TIME ATTACK模式，用最高速在公路上飛馳吧！
3)「男之花道」——是一個男DECO DRIVE司機的熱血故事。此模式中加入了AVG成份，除了駕駛還會加入一些特別事件——「和途中邂逅的女孩之戀」、「和對手毆鬥」等等。在駕駛之餘，給自己一個難忘的回憶吧！
4)「頭腦對決」——純綷的競賽，可以二人對戰或挑戰電腦，絕對考腦筋和技術的模式。



■ 很像張×悅啊！你心動嗎？



■ 有人來挑戰啊！



■ 哼！吃拳頭吧！

各位玩者在玩之餘，也不要忽略背景音樂，因為那是日本著名的「演歌」來的，一面聽著一面玩，會別有一番風味。



JUNCLASSIC C.C. & ROPE CLUB





Text：積奇

感覺好像實際打GOLF一樣！！

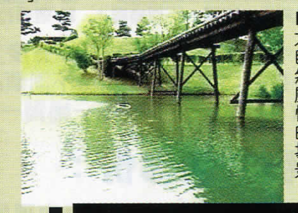
前言

遊戲內各個COURSE的戰略性十分高，經過3D技術的處理，其表現出來的真實感確是令人眼前一亮。而人物方面更是模擬真人的動作，代入感亦更加強了。



■充滿真實感的OPENING。

■和實際的GOLF沒有兩樣。



■大自然風情的場景。



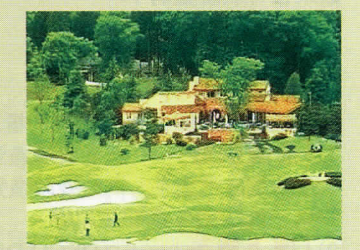
■以真實的賽事為背景。

遊戲內容

遊戲的舞台是日本國內兩個出名的球會，JUNCLASSIC • COUNTRY CLUB和ROPE CLUB。每個賽事均能表現出日本的自然美和極高的戰略性。



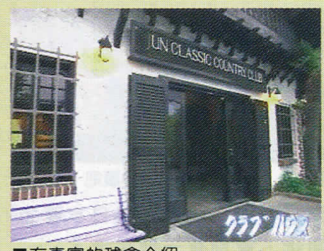
■參賽的選手也有很多是「美女」啊！



■舞台是出名的球會。

遊戲資料全是真實的啊！

於選擇畫面選DATA便可看到有關這個遊戲的資料，從中更可看到真實版的JUNCLASSIC C.C.和ROPE CLUB、個人成績和各項環境的設定等，十分周詳。



■有真實的球會介紹。

■也可以觀看個人成績。

對應DUAL SHOCK！

沒錯，這個高爾夫球遊戲是對應DUAL SHOCK的！每當打球時手掣便會震動，其感覺就像真的打中球一樣啊！



■就在這一瞬間震動了，感覺十分不錯！

6個模式供選擇

J＆R錦標賽（トーナメント）

顧名思義這個便是主菜，以JUNCLASSIC C.C.& ROPE CLUB為題材的錦標賽，可供1～4人同時參加。遊戲內可選這兩個題目的其一作為開始，當己方選出一個代表自己的選手後，如沒有其他朋友加入的話便可以選其餘的參加者是電腦，進行一場四人賽。



■十分緊張刺激的比賽。

一日錦標賽（トーナメント）

由於J＆R錦標賽的進行並不是一日半日可以完結的，沒有耐性而又想能夠短時間分出勝負的話，這個模式便最適合不過了。模式內同樣可以選JUNCLASSIC或ROPE CLUB的其一作為對象，亦可供1～4人同時參加。



■於打進球洞前，觀看地型十分重要。



STROKE模（ストローク）

同樣可從兩個主要模式中任擇其一，可是和上兩個模式不同的是JUNCLASSIC C.C.和ROPE CLUB也各有屬於自己的3條特別路線，每條路線皆可供1～4人遊玩，而這個模式的主要目的便是以18個洞來決勝負，看誰的杆數少為之勝出。

■十分詳細的計分表。

MUTI PLAY（マッチプレイ）

這是一個純2人對戰的模式，同樣可於基本的兩個球會中任擇其一，和STROKE MODE一樣以18個球洞來分勝負。



■不經不覺已第17個洞了。

SKINS MATCH（スキンズマッチ）

是一個以獎金為目標的模式，只要能於規定杆數內完成球洞便可以得到指定的獎金。當然，能夠比預定杆數少來完成球洞的話，得到的獎金便會更多了。



■每個洞也有不同規定。

TRAINING（トレーニング）

顧名思義是一個訓練模式，只會供玩者一人作練習。在這個模式內可從18個球洞任擇其一，進行1次或多次的練習。



■可選擇球洞。

TEXT：古拉拉_B

前言

著名美國暢銷漫畫《SPAWN》改編的遊戲，這套漫畫曾改編為電影，也推出過十五個不同語言的版本在世界各地發行，短短五年間共售出9000萬冊之多，連帶玩具，電影等等也賣個滿堂紅，受歡迎程度可想而知。



SPAWN ETERNAL

AVG | 發售日：預定98年夏季 發行商：HUDSON
價格：未定
MEM
PlayStation

從地獄回來，尋回失去了的東西……

故事



■ 漫畫在美國和其他地方都十分風行。

《SPAWN》漫畫的故事講述海軍陸戰隊隊員AL SIMONS在執行任務時殉職，死後仍掛念着在人間的妻子，突然地獄之王出現，並說可以令AL SIMONS和妻子重逢，於是AL SIMONS將靈魂賣給了地獄之王而變成了「SPAWN」。「SPAWN」其實是地獄為了對抗天國而造出來的一個兵種，在地獄中共有八十萬人，除了AL SIMONS之外，還有很多生前是軍人或殺人犯之類的有力量的人類被改造成SPAWN，在地獄之王的力量之下，他們是不死的，而且擁有無窮無盡的力量，可是AL SIMONS和地獄之王達成契約後卻被奪去記憶和面孔……

AL SIMONS後來逃出了地獄，卻失去了地獄之王的不死力量而變得虛弱，後來得到前任SPAWN指導，利用斗蓬和鎖鍊來保存不死力量，才能「活」下去。但是為了取回記憶，AL SIMONS仍然要回去地獄一次……



■ SPAWN的ACTION FIGURE亦成為炒賣對象之



■ 電影在港曾上映，你曾看過嗎？



■ 他就是漫畫的作者 Todd McFarlane了

特別報告

在遊戲中會有一個全新，只會在PS上出現的原創SPAWN造型，現時漫畫版及玩具FIGURE都沒有的，各位《SPAWN》迷密切留意。

遊戲是全3D的！

故事以《SPAWN》為藍本，但加入了許多新的要素，相信會令各位《SPAWN》迷和非《SPAWN》迷都津津樂道。遊戲分為兩個部份，一個是「冒險」部份，共有超過二十個版面全3D製作的廣大地圖等着玩者們，裏面四通八達，彷如一個巨型迷宮，還會有四個屬於不同時空的部份，例如中世紀，原始時代等等，當玩者到達後就會看到SPAWN不同的型態。玩者要在迷宮中找到鑰匙等等關鍵物來解來迷題，又要避過大大小小的陷阱，才能找到通往地獄的入口。



■ SPAWN亦可以做出跳、跑、前翻等等動作。



■ 這就是負責監視SPAWN的「使者」的戰鬥型態

■「使者」五兄弟中的其他成員

■ 除了魔物之外，街上的流氓也會向你襲擊！

另一個是「格鬥」部份，在「冒險」時玩者遇到敵人時，SPAWN便會披起斗蓬，自動進入「格鬥」模式。模式是以一對一的格鬥進行，當某一方的體力減至零便完結（如果玩者的體力減至零便會在版圖最初重頭開始）。要取得勝利，就要看穿敵人的攻擊方法，然後找出空隙向對手猛攻。因為AL SIMONS生前是軍人，所以能使出威力強大的連續技。此外玩者在「冒險」時會亦取得一些武器和輔助道具，令戰鬥更易取勝。



■ 閃避對手的攻擊，然後反擊！

■ 特殊攻擊之一



FIFTH ELEMENT

TEXT: 古拉拉_B



潛伏五千年的危機即將爆發！

這個由同名電影《FIFTH ELEMENT》改編的立體第三人身動作遊戲，除了電影原有的角色之外還會加入一些新的原素，即將為各位玩者帶來和電影完全不同的新感受。

故事

五千年前，地球出現了一個巨大的危機——一個只懂「破壞」和「消滅」的神秘生命體正向着地球迫近，而它到過的地方都會寸草不生、一片死寂！當時幸好得到外星人使用其高科技造出四塊集合了四種基本原素力量的「原素石」及「第五種元素」集合在神殿中，以神秘的力量將那生命體擊退，地球才得以留存至今。之後有如「神」一般的外星人説：

「五千年後，它就會來臨……到時「第五元素」會再出現，如果祂必要是純潔的，地球便可再活五千年，否則黑暗將會吞噬一切……」

千多年前的某一日，「神」亦受到「神秘生命體」的威脅，所以要將「第五元素」帶回母星，並説有需要時便會派遣使者來到地球。

不知不覺到了「五千年」之日，統一宇宙聯邦的巡邏部隊在某處發生一個不明能量體，正逐漸迫近地球，聯邦軍曾嘗試阻止，但巨大的能量將派去的部隊全滅，聯邦軍亦束手無策。在這緊張的時候，「神」派遣的使者帶同「原素石」來到，總統本來覺得不適宜在這時「迎接」外賓，但是一名神父向總統道出外星人的「遺言」，即時改變了總統的態度和地球的厄運。

禍不單行，外星人的宇宙船竟然被人擊落了，連同帶來的四塊「原素石」也失蹤了！原在地球上有人已受到「神秘生命體」的支配，秘密地派遣爪牙去奪取那四塊「原素石」……

另一方面，為了明白真相，地球聯邦科學研究所裏的專家們利用DNA重組技術，將飛船內發現的外星人斷臂「復活」了，而重組出來的外星人和DNA基本和地球人一樣，但是比地球人更完美，就像無瑕的第五種元素……

但「她」聽不懂地球人的語言而且受驚過度，最後竟然逃出了研究所。「她」被警察追捕時，幸好得到退伍軍人高賓幫助，才能保住性命。但是「她」和四塊「原素石」若不能及時帶到神殿，地球還是難逃厄運……

到底以後的發展會如何呢？四塊「原素石」會否落入邪惡勢力的手中呢？地球會否獲救呢？欲知劇情發展，就要玩玩這個遊戲啦！

遊戲是怎樣的呢？

和一般的第三身動作遊戲近似，不過《FIFTH ELEMENT》將會有十多個以模擬電影裏面不同場境的版面等待着玩者，還有兩位男女主角——退伍軍人高賓及外星人莉露讓玩者使用。在多邊形的技術幫助下，電影中的各個場境和主角及配角們的外表、動作均會完全重現。尤其J.P.G.為電影所設計的服飾、超現實的未來紐約市等等都會一一重現。



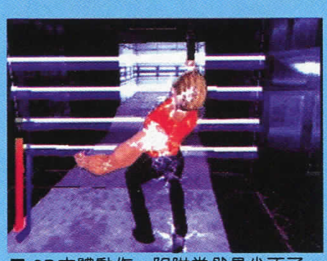
動作部份當然不能缺少，玩者在版面中會遇到來自各個勢力的敵人——追捕莉露的警察、受到神秘生命體指派的索克及其狗型外星人爪牙等等，玩者要利用角色的各種能力和特別動作來解開謎題及避過各式各樣陷阱。



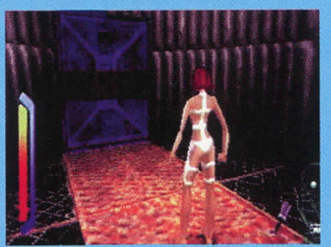
■ 這裏就是莉露「復活」的地方了，但是她呢？



■ 敵人將會從四方八面走出來的



■ 3D立體動作，陷阱當然是少不了。



■ 426是甚麼意思呢？好像在電影中沒有出現過……

角色

高賓是退伍軍人的關係，所以玩者使用他時就會使用多種強力的鎗械，而且有軍人般敏捷的身手。



莉露有極高的學習能力，在電影中她能短時間內學會了地球千多年以來的歷史，而在遊戲中她就學會了身好武功（地球上各種的格鬥術），並用來對付敵人。

此外，電影中的忠角歹角也會登場，電影中的經典場面將會重現。



b.l.u.e, Legend of water

TEXT BY: 小健健





製造商: HUDSON	價格: 未定
發售日: 預定於今年夏季	容量: CD-ROM

AVG MEM PlayStation

以海洋為舞台的冒險遊戲，令你覺得涼浸浸!

上次跑去「東京GAME SHOW春」的時侯，也有行過HUDSON的攤位。也許當時他們主力催谷的是這隻《b.l.u.e, Legend of water》吧，所以弄到那裡到處都閃著藍光，就如海底一樣~~。(幸好那些推廣女郎沒有載氧氣筒，穿蛙鞋……)不知若果推廣《BOMBER MAN》的話，又會否弄到滿地波蘿? WELL，閒話少說，既然這是HUDSON的主力作品，那麼就讓我為大家介紹一下吧。



這是一隻怎樣的遊戲喇?

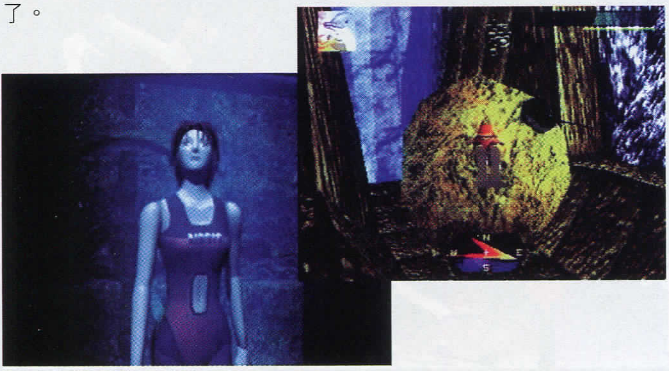
這是一隻海洋AVG.！！

其實這是一隻以海洋為舞台的AVG.。在遊戲中，玩者要操控著以多邊形構成的主角—瑪莉亞，在這無邊的大海中探險。而玩者更可在沉睡於這神秘大海的遺跡呀、沈船等地方，一面冒險、一面把面前的謎題破解。

解破！充滿詭異及緊張氣氛的陷阱！！

在神秘的海洋遺跡中，是會有各式各樣詭異的陷阱等著大家。故此，玩者就要用利用瑪莉亞那靈活的身手去通過它們了。

不過以這個遊戲的世界觀而言，其遊戲目的不是以武器直接跟敵人戰鬥。玩者主要遇到的難題，就是各種各樣的裝置、陷阱、道具。究竟怎樣才可把它們解破呢? 這就要考考你們的智慧了。



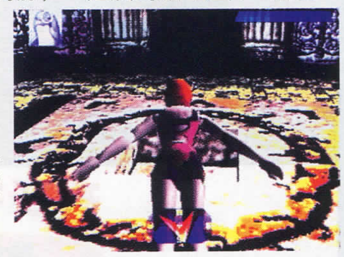
遊戲系統介紹

甚麼是「AIR SYSTEM」?

在本遊戲中，是有一個名為「AIR SYSTEM」的東西，其實這可說是主角的肺容量計。當主角在潛水時，這個計就會慢慢被扣掉。又，若果受到敵人的攻擊，這個容量計的數值亦會下降。而當這個容量計的數值被扣到零的時候，瑪莉亞就會窒息，跟著就會GAME OVER。

協助你進行遊戲的「OPTION CHARACTAR SYSTEM」！！

獨個兒在深海中冒險，不免有點寂寞吧? 所以遊戲中就有一個「OPTION CHARACTAR SYSTEM」。在這個系統影響下，瑪莉亞可跟OPTION角色(例如是海豚)一起鑽到深海進行。而且，玩者更可在「探索」、「協力」、「誘導」及「待機」這個選項中，選一個作為給OPTION角色的行動指令。



另外，當去到一些裝置及陷阱前，只要玩者選擇到正確的行動指令的話，OPTION角色還會給你協助啊。

其他 SELLING POINT！！

模擬！！水中的浮遊感覺！！

既然這遊戲是以水中冒險為主題，所以要給玩者一種「水中浮遊」的感覺是十分重要。所以在水中移動時，畫面能表現出水給人體那慣性動態及阻力之感覺。除此之外，當水流改變的時侯，也會令到水中角色之漂流路向改變。

若果玩者想體會在海中漂浮那「自由感覺」的話，玩者大可不按任何鍵，那麼瑪莉亞就可無拘無束地在水中浮沉。

二重化的故事流程 & MUTI ENDING！

為了增加遊戲的耐玩性，此GAME的故事是以5個章節所構成的，而且更會有二重流程變化。(唔? 是否像《BIO HAZARD 2》的表、裡關呢?)而且更有3個MUTI ENDING，令遊戲更加豐富。



為瑪莉亞配音的，就是宮村優子！！

呵呵，為這遊戲主角瑪莉亞配音的，就是現在於聲優界甚為活躍的宮村優子。而之前她亦曾參與不少遊戲的製作工作，好像的《BURNUNG RANGER》、《金田一少年事件簿 地獄遊園殺人事件》及《STREET FIGHTER ZERO》等。



SAVAKI



©1998 CYNUS

FIG	製造商：MACROCABIN 發售日：發售中（4月16日） 價格：5400日圓 容量：CD-ROM
2P MEM	SEGA SATURN

TEXT：KOTARO

《SAVAI》乃通過遊戲中的各種格鬥技與精神，利用簡單的概念和表現手法，從而令玩者去理解當中難明系統的異種格鬥遊戲。或許，一眾讀者也會覺得此遊戲的而且確遠較其他同類型遊戲略為遜色，可是若平心而論，以表現各種格鬥技其中的神髓，《SAVAKI》就明顯較為優勝。所以如你已厭棄現在立體格鬥遊戲的模式，想重投當年《空手道》和《跆拳道》等自然的對戰格鬥遊戲懷抱，《SAVAKI》應該會適合你。



操作方法

基本操作	
方向掣	角色的移動
A 掣	捌技
B 掣	拳攻擊
C 掣	蹴攻擊
A＋B／ Y 掣	FEINT 拳攻擊
B＋C／ Z 掣	FEINT 拳攻擊

特殊操作	
→	前方移動
←	後方移動
→·→	前方 STEP 移動
←·←	後方 STEP 移動
NEUTRAL 回中	上段防禦
↓	中．下段防禦
↑＋A	跳躍
↗＋C	跳蹴攻擊

攻守相剋

攻擊 → 捌技 → FEINT 技 → 攻擊

致勝技巧

捌技

在對手攻擊瞬間或是配合對手的攻擊時按A掣，便能推開對手的攻擊，破壞其防禦狀態，而玩者就可以趁這短瞬的破綻中發動反擊。




ACTIVE COMBINATION

利用方向加上攻擊掣，造出各種不同的攻擊技和FEINT技，以及自由組合上、中、下段的連擊攻擊，創造獨有的COMBINATION。

基本法則

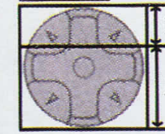
其實《SAVAI》中的攻防法則非常簡單，只是將普通格鬥遊戲裏的系統簡化，取其重點成主要的攻擊技、捌技和FEINT技（偽技）三種技巧。其中捌技有着卸去對手攻擊技然後反擊的作用，而FEINT技則能擾亂對手，令對手的捌技落空後出現空隙、破綻和硬直，取得主導攻擊的優勢。但是，由於使用FEINT技時會出現短瞬不能防禦的狀態，相對亦會被攻擊技所打跨，因而使三者互相剋制，成為概念簡單、複雜攻防的戰略系統。



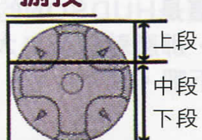
方向特性



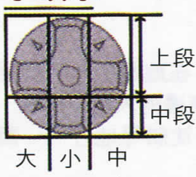
防禦



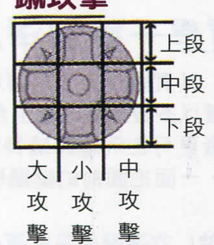
捌技



拳攻擊



蹴攻擊



FEINT 技

FEINT技主要作為混雜於COMBINATION之中，造出下段FEINT技、上段攻擊等擾亂對手以捌技作反擊的戰略性系統。




攻略：赤目黑龍（鳴謝：G＋犬之介。魔鬼終結者TAZ）

スーパーロボット大戦F完結編

SRPG　製造商：BANPRESTO　發售日：4月23日　售價：6800日圓
記憶：198（SYSTEM）·89（BATCHSAVE）
MEM　SEGA SATURN

超級機械人大戰F完結編

完全攻略第3篇

隱藏機體取得方法

卡普斯利取得方法



在「救出多利茲」一話之中，只要科沒有被帶走的話，在宇宙編之中的「無限力伊狄傳說」之中，只要使用嘉美尤出擊，而又在5回合之後仍然生存，科便會駕駛卡普斯利出擊作增援，之後，玩者便能夠取得這部卡普斯利。

拉靈取得方法



只要能完成托度的説得EVENT，在「拜士頓日落西沉」一話之中，只要在第4回合朮迪出現增援之時托度仍然生存，在過版之後玩者便可以取得這部拉靈

托度用登霸取得方法



依然是要先完成托度的説得EVENT，當他成為同伴之後，在「變成異質者之挽歌」一話之中，只要派出托度出戰，在過版之後，便會得到托度用的登霸了。

翼霸轉用夜間迷彩色



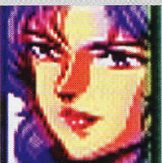
在「TIME LIMIT（後）」一話之前，只要座間翔的LEVEL達到49或以上（只畏達成以上條件，在這話之中他是可以不出場的），在通過「TIME LIMIT（後）」一話之後，便會發生夜間迷彩色的EVENT，之後玩者亦可以將色彩改回原貌，不過轉色對機體數值完全沒有影響。

EVA初號機取得S2機關

在「編織命運的人們」一話之中，只要初號機被第14使徒打倒，之後便會發生初號機爆走的EVENT，在EVENT之中初號機便會將第14使徒吃下，這樣，初號機便連S2機關也吃入肚中，戰鬥將會到此為止，而且，初號機以後也不用拖着電纜行走了。

隱藏人物取得方法

説得露莎美



要説得露莎美，一定是要在宇宙編當中主行的。在「無限力伊狄傳説」之中的前半，如果在之前玩者是得不到「科」的話，露莎美便會自動加入；不過，如果有露莎美的情況下，便要依照以下的程序才能説得露莎美：

1. 在與露莎美交戰之前一定要先將基治殺死；
2. 要使用嘉美尤和露莎美戰鬥，這樣便會有會話EVENT發生，在這戰鬥之中二人也要生存着；
3. 使用嘉美尤向露莎美説得；（強制失敗）
4. 再次使用嘉美尤向露莎美説得，這時科一定要生存着；
5. 過版之後，露莎美便會成為隊員之一。

武器最大改造後新增之武器

機體名稱

新增MAP武器之名稱

機械人名稱	所需改造之招式	新招式之名字
鐵甲萬能俠	高熱火炎	高熱火炎（MAP）
鐵甲萬能俠（強化後）	鐵甲飛拳	大車輪鐵甲飛拳
新鐵甲萬能俠	BREAST BURN	BREASTBURN（MAP）
魔神皇帝	FIRE BLASTER	FIREBLASTER（MAP）
高達mkII	擴散火箭砲	擴散火箭砲（MAP）
υ高達	浮游飛翔砲	浮游飛翔砲（MAP）
量產υ高達（裝置浮游飛翔砲VERSION）	浮游飛翔砲	浮游飛翔砲（MAP）
卡碧尼mkII	浮游圓錐砲	浮游圓錐砲（MAP）
乍德·居勒	浮游圓錐砲	浮游圓錐砲（MAP）
沙煞比	浮游圓錐砲	浮游圓錐砲（MAP）
重武裝高達改	除ARMY KNIFE之外全武器10段強化	全彈發射
戰國魔神	GO FLASHER	GOFLASHER（MAP）
零式飛翼高達	TWIN BLASTER RIFLE 2	TWIN BLASTER RIFLE 2（MAP/ 回轉擊）
WING ZERO CUSTOM	TWIN BLASTER RIFLE 2	TWIN BLASTER RIFLE 2（MAP/ 回轉擊）
斷空我	斷空劍	斷空光牙劍
德撒斯牛仔	馬赫左輪	馬赫左輪（MAP）

共通版面 第60話 TIME LIMITED（前）

タイムリミット

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：自軍全滅

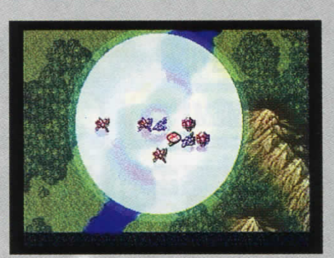
隆巴納隊終於也要泰坦斯決一雌雄了，因為在查布羅的泰坦斯已經開始了其行動了，所以，現在隆巴納隊也不能再坐視，所以，隆巴納隊也要向着查布羅的方向前進，這次可說是隆巴納隊首次和佐米托夫所帶領的泰坦斯的直接對抗；此外，佐米托夫雖然已經預計隆巴納隊會前來攻擊，不過現時他仍未部署好，唯有使用拖延戰術來對付隆巴納隊，這時候斯洛哥竟然自動要求出戰，當然，他又是使用那極其強勁的鐵奧出戰，除此之外，佐米托夫更加命令伊歌努准將擔任指領官……正當泰坦斯軍在佈防之際隆巴納隊已經來到了查布羅，，布拉度亦作出了出擊的命令！

在這場戰事之中，玩者不宜太過急進，因為敵方的人數是遠比大家在畫面上見到的為多，因為敵方的增援竟然是有5次之多，所以一不少心行動，便會被敵人重重圍困，所以，以靜制動才是在這戰役之中的良策。而在這話之中會出現一個可以被說得的人物露莎美出場，不過在這話之中是不能說得的，所以玩者切物將嘉美尤放上前方「送死」！將他放在後方作中距離支援則會是最適合的。

以上提及過的敵方5次增援，是會順序在右下方、左上方、左下方（斯洛哥便是在這隊增援之中）、右上方和左下方出現，由第1個回合起，每一個回合出現一隊，所以，隆巴納隊必定要在1個回合之內將敵增援全部消滅，就算不可以也不能剩下太多，否則必定會被敵人圍攻。大家在這話之中可能會被佐米托夫的說話騙倒了也說不定，他經常也說有25小時的時間，不過其實這個25小時是「TIME LIMIT」前、後編加起來的時間，亦即是說，這話的



■這25分鐘只是假像，不要被騙啊！



■若然嘉美尤錯誤上前的話，其他的隊友便辛苦了！



■對付這話的敵人，翼霸真是卓卓有餘。



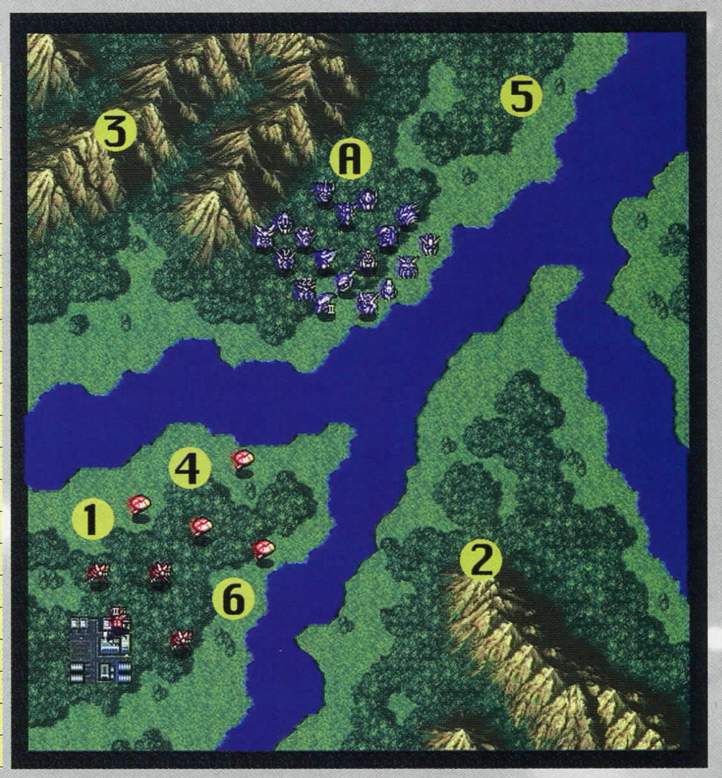
■伊歌努發覺基地裝上了自爆裝置……

真正回合其實只有14個，所以玩者要盡量爭取時間，否則又會有所遺憾了。

在這場戰鬥之中，敵陣之中最強桿的可說是由斯諾哥所駕駛的鐵奧了，這機體的戰鬥力真是非常驚人，除了有非凡的防禦力之外，就連攻擊力也是高人一等的，所以一般的攻擊對它基本上是全無作用的，只有一些強大的攻擊大又或是使用「必中」和「熱血」等精神力量方可以對他有所傷害。

機體資料

我軍初期機體（A）		
自選戰艦 1 艘		
自選機體 17 部		
敵方初期機體（1）		
重高達mkII（MA）	（露莎美）	LV44
漢布拉比	（泰坦斯兵）	LV41 × 3
亞斯曼	（泰坦斯兵）	LV41 × 4
敵方增援機體（2）（第1回合敵方順序）		
卡普斯利（MA）	（泰坦斯兵）	LV40 × 3
亞斯曼（MA）	（泰坦斯兵）	LV40 × 2
敵方增援機體（3）（第2回合敵方順序）		
亞斯曼（MA）	（泰坦斯兵）	LV40 × 3
卡普斯利（MA）	（泰坦斯兵）	LV40 × 2
敵方增援機體（4）（第3回合敵方順序）		
鐵奧	（斯洛哥）	LV45 強化部件：超合金Z
卡普斯利（MA）	（泰坦斯兵）	LV41 × 3
拜亞蘭	（泰坦斯兵）	LV42 × 2
敵方增援機體（5）（第3回合敵方順序）		
卡普斯利（MA）	（泰坦斯兵）	LV41 × 4
敵方增援機體（6）（第5回合敵方順序）		
亞斯曼（MA）	（泰坦斯兵）	LV41 × 5
拜亞蘭	（泰坦斯兵）	LV42 × 2



共通版面 第61話 TIME LIMITED（後）
タイムリミット

勝利條件：11回合內到達爆炸裝置
失敗條件：11回合內不能解除爆炸裝置／ 自軍全滅

伊歌努准將本來是非常信任佐米托夫的，然而在這次的事件之中，佐米托夫終於也露出了他的狐狸尾巴，不僅如此，他更在基地之中安裝了一個自爆系統，原來佐米托夫一直以來也是在利用伊歌努的，這次更加要伊歌努和隆巴納隊同歸於盡，現在伊歌努已經對隆巴納隊失去了信心，不過由於他那軍人的本性，使他仍然未能完全的投向隆巴納隊，亦因為他正直軍人本色，所以他不想自己的部下無辜犧牲，於是他便向隆巴納隊要求協助，將自爆置拆除，這完全是因為在基地之中有一個非常厲害的自失防禦系統，所以他一人根本不能進入其中，所以他才要求隆巴納隊幫忙。

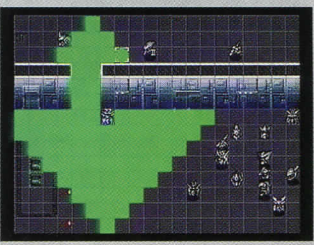
這一戰基本上是非常快便可以完成的，因為在這裏要避免無謂的戰鬥，因為最終目的是要在11回合之內完成任務，將自爆裝置拆除，不過要完作這個任務其實不是那麼容易的，因為在途中會遇到一些敵人的阻礙，所以要盡快完成任務便要依靠一些有高移動力的機體，例如是CYBASTER之類的機體，尤其是當他們可以作2回行動之後，便更加有用了！戰略上，這是一場和時間的競賽，所以除了那些負責任務的機體之外，其他的機體便要負上防禦的任務，將其他的敵人消滅。

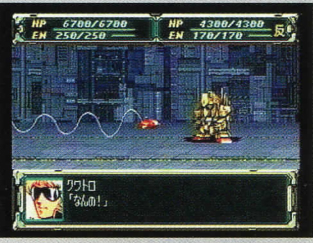
在這裏要提醒一下大家，在這話的戰鬥之中所有的事皆以完成任務為先，所以敵人方面大可以不殺的，唯一的殺人理由便是為了LEVEL和錢，而且在這話之中敵人是不會主動向玩者攻擊的，只有自軍的機體進入了他們的射程範圍，又或者是玩主動攻擊之後敵人才會的反擊，所以只要計算準確的話，基本上是可以不戰而勝的。另外，在第2回合出現的黑鷹戰機其實幫助不大，而且由於實力不高，所以還要用人去保護他呢！

只要到達在上方的自爆裝置之後，戰鬥便算是完結，而各人也算「執番身彩」，不過，事件的主謀佐米托夫則去向不明，而眾人皆知，伊歌努准將在之前是佐米托夫的人，所以亞蘭．伊歌努便去向公親質問，不過起初他是不肯説的，到了最後，伊歌努終於被其兒子所說服，說出佐米托夫的下落，原來佐米夫現在是在一處名為香港的地方。



■亞蘭．伊歌努終於前來增援了。

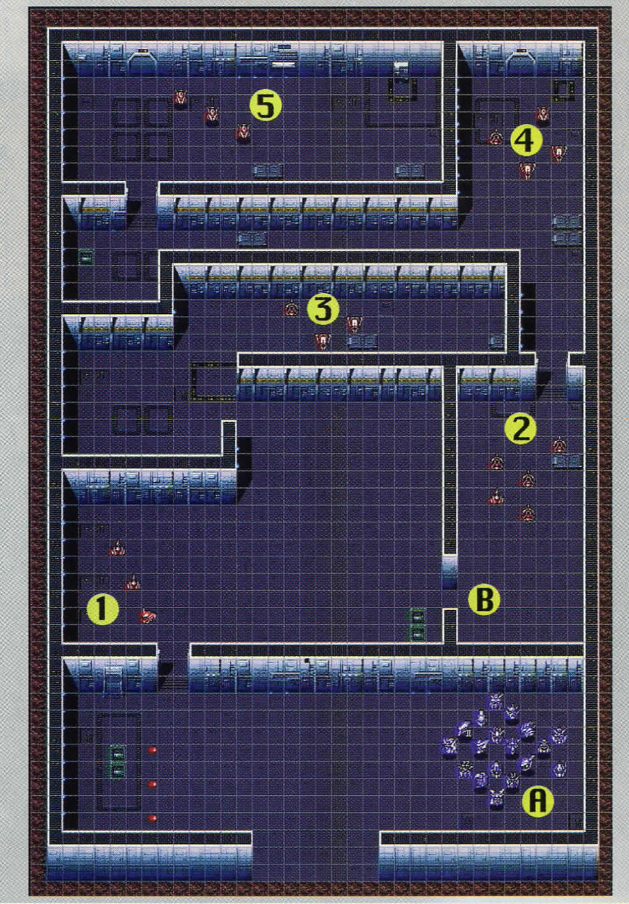

■只要遠離敵方的的射擊範圍便可以安全通過。



■在這版圖之中，百式的回避力是最高的。



■原來佐米托夫正前往香港。



機體資料

我軍初期機體（A）		
自選戰艦 1 艘		
自選機體 17 部		
敵方初期機體（1）		
漢布拉比	（人工知能改）	LV40 × 2
姆歷沙	（人工知能改）	LV40
敵方初期機體（2）		
亞斯曼（MS）	（人工知能改）	LV41 × 4
漢布拉比	（人工知能改）	LV41
敵方初期機體（3）		
卡普斯利	（人工知能改）	LV41 × 2
亞斯曼（MS）	（人工知能改）	LV41
敵方初期機體（4）		
卡普斯利	（人工知能改）	LV41 × 2
亞斯曼（MS）	（人工知能改）	LV41
拜亞蘭	（人工知能改）	LV42

敵方初期機體（5）		
拜亞蘭	（人工知能改）	LV42 × 3
我軍增援機體（B）（第2回合自軍順序）		
黑鷹戰機	（亞蘭．伊歌努）	



共通版面 第62話 野心的盡頭

野望の果てに

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：自軍全滅

不知這是否惡黨的通病，便是一定互不信任，現在的泰坦斯和保士達軍亦是一樣，不過，這樣便形勢更加混亂。不過，由於從伊歌努准將口中得知佐米托夫現正於香港一行，所以隆巴納隊決定到香港一行。正當眾人準備出發之際，突然來了一個使用專用頻道的通訊，來電的人竟然是「亞佳」，這個當日的鐳射大砲駕駛者，他這次的來電對隆巴納隊真是非常重要，因為他已查得佐米托夫次行動的真正目的，原來他的最終目標是「宇宙」。現在佐米托夫便是要乘運輸船到宇宙，為了阻止佐米托夫的行動，隆巴納隊便要盡快到達香港。以上只是隆巴納隊知道的「小事實」，不過真正的事實並非如此，整件事的真正最大後黑手原來是斯諾哥，他更將佐米托夫殺死了……

機體資料

我軍初期機體（A）	
自選戰艦1艘	
自選機體18部	
敵方初期機體（1）	
多哥斯 （法斯古）	LV45
拜亞蘭 （泰坦斯兵）	LV42 × 3
班特 （泰坦斯兵）	LV42 × 2
敵方初期機體（2）	
亞歷山大 （索曼勤）	LV44 強化部件：BIO SENSOR
拜亞蘭 （泰坦斯兵）	LV42 × 4
敵方初期機體（3）	
亞歷山大 （加帝爾）	LV43
卡普斯利（MA）（泰坦斯兵）	LV41 × 5
敵方初期機體（4）	
漢布拉比（MA）（逸札）	LV44
漢布拉比（MA）（鄧基路）	LV43
漢布拉比（MA）（拉姆沙斯）	LV43
亞斯曼（MA）（泰坦斯兵）	LV41 × 3
敵方初期機體（5）	
史多利 （胡達）	LV43
亞斯曼（MA）（布蘭）	LV44
亞斯曼（MA）（泰坦斯兵）	LV41 × 4
敵方增援機體（6）（敵人數目低於14部時出現）	
班特 （尊尼）	LV44
班特 （瑪雅）	LV44
卡普斯利（MS）（泰坦斯兵）	LV41 × 2
亞斯曼 （泰坦斯兵）	LV41 × 2
拜亞蘭 （泰坦斯兵）	LV42
敵方（黃色）增援機體（7）（第6回合敵方順序）	
格哥力號 （貝撒特）	LV46 強化部件：PSYCHO FRAME
拉靈 （加拉美迪）	LV44
拉靈 （德爾）	LV44
拉靈 （尼頓）	LV44
貝尼斯 （兵士）	LV42 × 8



■原來佐米托夫的目標是宇宙。

這是一場非常激烈的戰鬥，因為在敵軍之中有4艘的戰艦，所以以戰鬥力而言，對方是異常的強橫，幸而，法斯古所指揮的部隊是暫時不會向隆巴納隊發動攻擊的，而其他的部則會衝向隆巴納隊，有一點要小心！當敵人的機體數目少於14部之時，由尊尼和瑪雅所率領的支援便會出現，因為尊尼和瑪雅是有曖昧關係的，所以當尊尼被擊倒之後，瑪雅便會將他救離戰場。



■這是這話之中的財神（戰艦）之一。

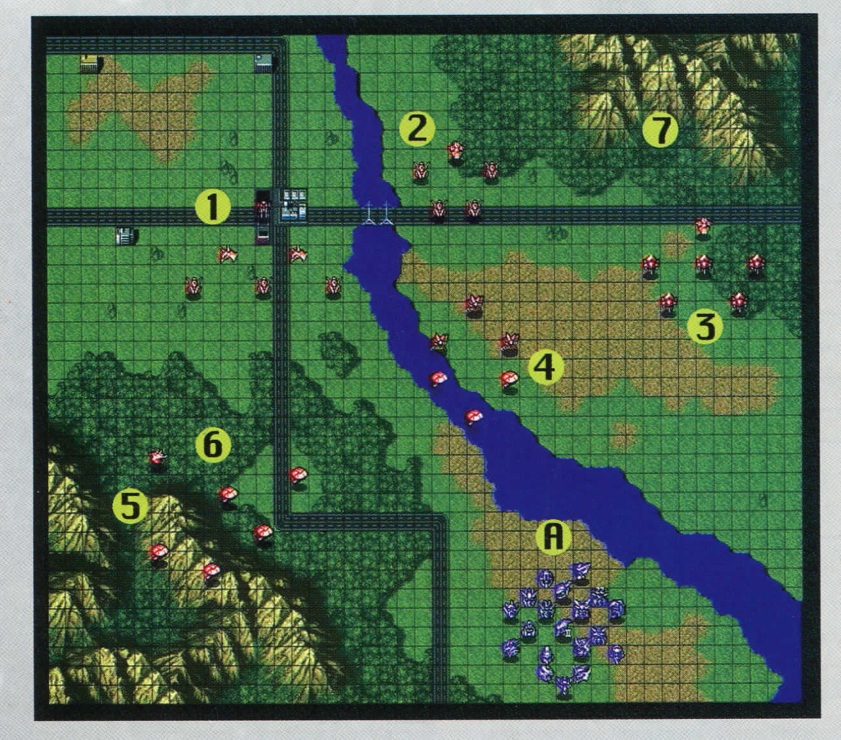
在第6回合時，保士達軍亦會出現，如果隆巴納隊一早便上前作戰的話，便會被兩方面的敵人包圍着，真是唔死都唔得！所以為安全着想，還是先忍一忍手，當保士達軍出現了之後才一舉將所有的敵人消滅。然而，如果玩者的部隊實力高的話，便應早早上前，因為當敵人全部出齊之後，實力不足便會導致蟻多「嬲」死象的情況出現。



■瑪雅和尊尼果然是有曖昧之情的。

■斯諾哥竟然將佐米托夫殺了？！

在這場戰鬥之中，除了瑪雅的班特會中迂撤退之外，貝撒特的格哥力號亦會撤退，當格哥力號的HP只剩三份之一之時他便會撤退，不過，如果大家數口好的話，便可先將其HP削去大部份（不能超過三份之二），然後再使用較強的機體作「魂」之一擊，便可以「食到盡」。



共通版面 第63話 變成異質之物的挽歌

異質なるモノへの挽歌

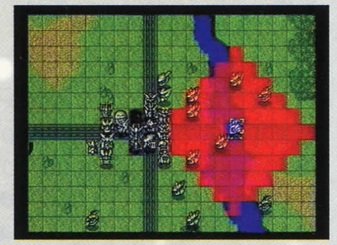
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我軍全滅

對於佐米托夫的失縱了，大家也感到非常不解，不過事實上，在地上的泰坦斯好像已經被完全瓦解了似的，這對隆巴納隊而言真是一件好事；另一方面，保士達軍之中也出現了一些爭權的事情，在這種意見的分歧的情況之下，其中一部份的人便想要將地球全個的佔有下來，所以，他們想趁泰坦斯正在瓦解的好機會，將地球侵佔過來，所以他們決定向地球發動新的攻勢……

為了佐米托夫的事，隆巴納隊的人員正在基地之中搜索，正當



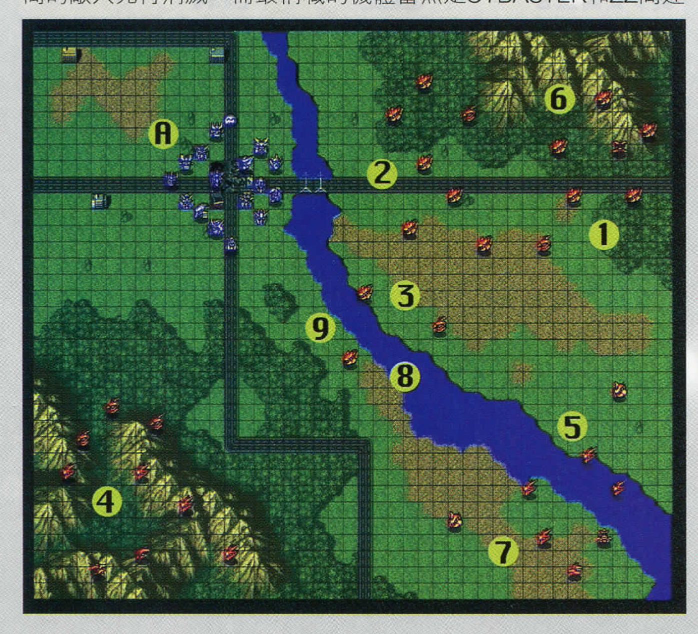
■隆巴納隊終於也發現了佐米托夫的屍體。


■在這裏使用MAP兵器真是攻效宏大！

眾人在基地之中時，突然探測到有敵人接近，然而，正當眾人要撤退之時，突然發現了一件非常驚人的事實，原來佐米夫竟然被暗殺了！

這話的戰鬥是要非常的小心，因為在戰鬥之中玩者絕對不可以走得太快，否則便會被敵方的援兵打個正着，由於敵方的機體大多也是有非常高回避能力的，所以要派出一些「十拿九穩」的人物和機體出擊，例如是亞寶和ν高達、CYBASTER等，此外，玩者亦要留意敵方的增援，因為是集中在圖的中央出現，所以剛才說不要走得太快！

雖然說在這話之中不要走得太快，不過也絕對火可以完全「守株待兔」的，因為四周的敵人會不斷的逼近隆巴納隊，所以應先派出一些有強大殺傷力（這裏是指地圖砲）的機體出動，將一些HP不高的敵人先行消滅，而最稱職的機體當然是CYBASTER和ZZ高達了。之後，便可以使用那些巨大機械人將餘下的解決，這種戰法的好處之一是可以快一點將敵人消滅；其次便是可以讓那些巨大機械人有增加氣力的機會，到了最後打戰艦之時便可以用得上他們的必殺技了！





■在敵陣之中不乏強手，小心！



■這便是全場最貴的東西了！

機體資料

我軍初期機體（A）		
自選戰艦 1 艘		
自選機體 16 部		
敵方初期機體（1）		
基格力號	(貝撒特)	LV46 強化部件：APOGEE MOTOR
拉靈	(尼頓)	LV44
貝尼斯	(兵士)	LV41 × 5
敵方初期機體（2）		
拉靈	(加拉美迪)	LV44
貝尼斯	(兵士)	LV41 × 6
敵方初期機體（3）		
拉靈	(德爾)	LV44
貝尼斯	(兵士)	LV41 × 2
敵方初期機體（4）		
史普利加	(托迪)	LV45
加拉巴	(黑騎士)	LV45
瑞華士	(兵士)	LV42 × 4
拉靈	(兵士)	LV41 × 3
敵方初期機體（5）		
韋域士號	(德雷格)	LV46
布普利	(美緻)	LV44 強化部件：BIO SENSOR
瑞華士	飛	LV44
瑞華士	(亞里)	LV44 強化部件：BIO SENSOR
瑞華士	(兵士)	LV42 × 2
利柏根	(兵士)	LV42 × 2
敵方增援機體（6）	（第3回合敵方順序）	
貝尼斯	(兵士)	LV41 × 4
敵方增援機體（7）	（第3回合敵方順序）	
拉靈	(兵士)	LV41 × 3
敵方增援機體（8）	（第4回合敵方順序）	
利柏根	(兵士)	LV42 × 5
敵方增援機體（9）	（第5回合敵方順序）	
利柏根	(兵士)	LV42 × 4



共通版面 第 64 話 天空與大地之獸
ソラと大地のケモノ

勝利條件：阻止敵方侵入基地／敵方全滅
失敗條件：基地被侵入／新亞加瑪號被破壞

在完成了上一場戰鬥之後，泰坦斯的佐米托夫被斯諾哥殺死了，在地上的泰坦斯軍已經不復存在，所以，現時隆巴納隊便要決定以後的去向，而為了要將敵人完全的消滅，便一定要兵分兩路，一邊在宇宙作戰，而另一隊則留在地球上，為了要保護上宇宙的隊友，主角便要選擇留在地上又或是宇宙，這亦是「地上篇」和「宇宙篇」的分歧點。



■隆巴納隊終於也要回到宇宙了。



■玩者是選擇地上還是宇宙呢？


■黑騎士HYPER化！



■本都此來的目的是……

在這次的戰鬥之中，隆巴納隊的敵人大部份是在上方的，所以行軍也是向上的，不過不能太過急進，因為敵方的援兵會中央的位置出現，所以如果一開始便衝上去的話，便會被敵方殺個措手不及，尤其是在敵方援兵之中有多部的瑞華士，這部機體的戰鬥能力非一般的聖戰士能及，而且再加上會HYPER化的黑騎士，敵方的實力實在非常小可！

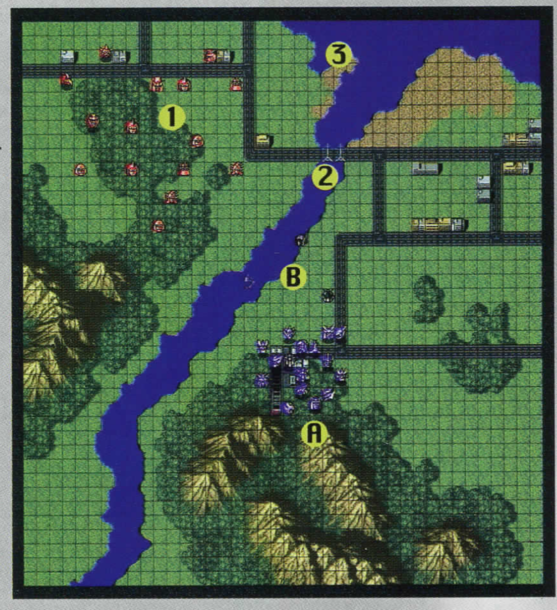
除了瑞華士的部隊之外，《戰國魔神》之中的惡役們也是敵方的增援之一，他們的戰艦攻力非凡，而且他們的真正的目標不是隆巴納隊，所以他們在初期是不會主動攻擊隆巴納隊的，真至其他的敵人全部被滅之後，他們便會出擊，不過，當他們其中一個被擊中之後，三人便會一同撤退。

在這戰之中，最令人感到可惜的一定是那些自軍的NPC機體，因為他們的行動不會受控制，而且他們的戰鬥力其低，加上極低的防禦力，敵人大可以「一鎗一隻」，所以這些「冇用」的同伴還是不要去救了，以免其他的隊友也受到損傷。而就如上文所說，黑騎士是會HYPER化的，所以對付他時要非常小心，在第一次殺死他之預先將一定的兵力放在他身邊，以便在他HYPER化之後能立刻將他消滅。

說到尾，這話的真正目的是要讓新亞加瑪號升空前往宇宙，所以最重要還是死守發射基地，為了要完成任務，一定要留下一些機體作最後的防線，這個任務還是交給EVA的機體，因為他們要拖着電纜，而且步速不夠，再加上在第8回合亞路比會出現攻擊（多蒙說得無效），所以，EVA將是殺她的最好人選。

機體資料

我軍初期機體（A）		
轟格號	(仙妮)	
戈侖號	(愛莉)	
轟格殊	(主角)	
神高達	(多蒙)	
鐵甲萬能俠	(甲兒)	
自選機體 10 部		
我軍NPC機體（B）		
積根	(兵士)	
尼姆	(兵士)	
吉姆 III	(兵士)	
敵方初期機體（1）		
暗黑大將軍	(暗黑大將軍)	LV45 強化部件：超合金 Z
高達天劍絕刀	(米基羅)	LV44
高達獅王爭霸	(卓普文)	LV43
機械獸捷路巴 M9	(人工知能改)	LV42 × 3
機械獸亞布度拉 U6	(人工知能改)	LV42 × 3
機械獸史巴露達 K5	(人工知能改)	LV42 × 2
戰鬥獸奧比路斯	(人工知能改)	LV42
機械恐龍沙古	(人工知能改)	LV42
菈莉 X1	(人工知能改)	LV42
敵方增援機體（2）（第2回合敵方順序）		
加拉巴	(黑騎士)	LV44 強化部件：BIO SENSOR
加拉巴	(兵士)	LV42 × 2
敵方增援機體（3）（第4回合敵方順序）		
本都艦	(本都)	LV44
加多魯艦	(加多魯)	LV44
格蘭古魯艦	(格蘭古魯)	LV44
敵方增援機體（4）（第8回合敵方順序）		
美少女高達 B	(亞路比)	LV44





宇宙篇 第65話 逃亡之梭羅號

逃亡のソロシップ

勝利條件：敵方全滅/ 伊狄安進入梭羅號
失敗條件：伊狄安或梭羅號被擊毀

就在其中一部份的隆巴納隊隊員飛到宇宙的同時，亞寶感到一股強大的意志力正在接近，幸而這意志力似乎毫無敵意。由於他們也只是初到宇宙之中，所以他們仍未決定以後的確實去向，至於日後是主力對付DC軍又或是狙擊保士達軍，則眾人仍未有一定的答案。為了要應付日後的戰鬥，現在隆巴納隊便要前往在月面的方布郎市，以便加修理和補給。

鏡頭一轉，在土星的軌道之上，梭羅號正在逃亡的旅程之中，不過，因為機件發生故障，所以被逼進入了太陽系的範圍，正當他們在研究為何會發生如此事情的時候，巴庫戈朗的軍隊亦



■新類型人們也感到一股非常大的意志力在接近中。

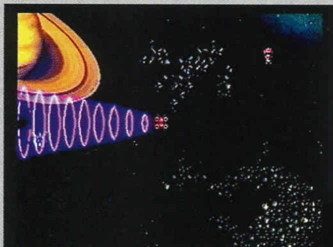


■這些在逃亡中的人是？

追上來了，而且還向梭羅號發動攻擊，葛斯麥和喜茜逼不得已駕駛伊狄安出擊。

梭羅號之所以被狙擊，全是因為一個名叫達林的人，他是被巴庫戈朗正規軍放逐了的人，在這次的狙擊之中，他派出了一部加魯巴撒古，而且使用腦波破壞砲向伊狄安攻擊，因為被這種武器射中，使葛斯麥和喜茜頭部產生劇痛，這時候，伊狄安計突然發出了一種奇怪的光，而且更自動使用出伊狄安劍，將加魯巴撒古消滅，在這攻擊之後，伊狄計的狀態又再次回復正常。

由於在攻擊完成之後，伊狄安再沒有任何的舉動，所以達林便決定再次發動攻擊……在第二回合之時，梭羅號上的導航系統已經修理完成，所以只要伊狄安返回艦上，便可以完成這場戰鬥，然而，敵人實在並非太難應付，所以，應先用伊狄安將其他敵機消滅，之後才回到艦上，便可以得到最大的收益。在戰略方面，伊狄安本身有着非常不俗的防禦能力，所以大可以讓敵人接近，然後才加以還擊，然而不要將達林和紀捷消滅，因為只要二人其中一個被消滅之後，所有的敵便會全部撤退。而當剩下二時，只要伊狄安使用格鬥，亦可以把他們其中一人擊倒。


■這便是腦波破壞砲？！


■伊狄安計竟突然……

完成戰鬥之後，梭羅號便以瞬間轉移航法轉移到月球附近；達林他們為了要奪得伊狄安，也緊追着梭羅號向月球進發。而在隆巴納隊方面，他們終於也到達方布朗市，並得到莉狄給予的補給物資。

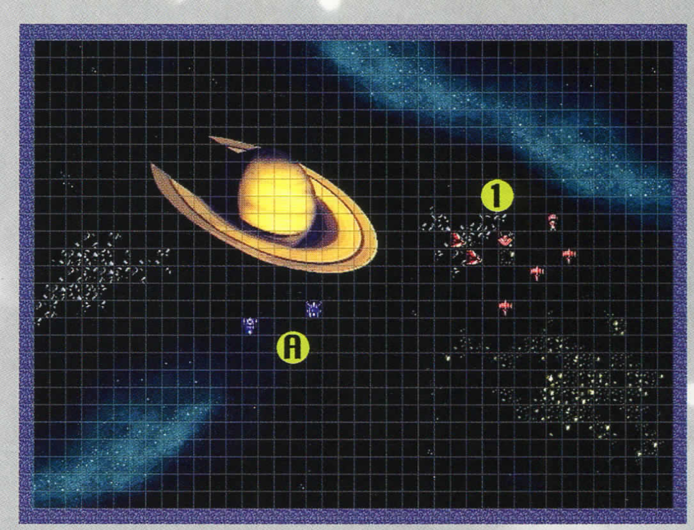

■使用全方位導彈時的畫面。



■伊狄安的攻擊力其實並不是太高。

機體資料

我軍初期機體（A）		
梭羅號	(希斯)	LV.50
伊狄安	(葛斯麥)	LV.50
敵方初期機體（1）		
加普羅・贊	(達林)	LV.45
嘉加・路布	(紀捷)	LV.45
狄卡・巴奧	(巴庫戈朗兵)	LV.42 × 3
剛度・巴奧	(巴庫戈朗兵)	LV.42 × 2





宇宙篇 第66話 背叛的月面都市

裏切りの月面都市

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：敵方侵入方布朗市／ 梭羅號被擊毀

因為思鄉情切，所以卡多魯希望回殖民星一行，他向布拉度交代過之後便離開了隆巴納隊；接着連狄奧也向布拉度辭行；至於WING高達其餘的成員希羅和多諾華，更是各自駕着自己的高達不辭而別，這樣一來，WING高達的成員也離開了。另一方面，古華多羅和妮娜在亞拉巴姆之中找到了新機體百式改；而當中威力驚人的米加粒子砲更成為技術人員集中改良的目標。

説回梭羅號方面，希斯他們已經到達了月球附近，然而一直也未能和地球方面取得聯絡。到最後他們才發覺到，由於各處也散佈着擾亂電波的米諾夫斯基粒子，所以地球方面根本接收不到他們的訊息，因此他們決定直接飛向月面，希望能與月面的基地取得聯絡，但當他們到達月面時，飛現月面的情況竟然和他認識的完全不同，赫坦尼最終發現了一個重大的事實，他們原來是回到了200年前的地球……

正在方布朗市接收補給品的隆巴納隊，由於收到梭羅號發出的求救訊號，所以派出了部隊前往救援。這場戰鬥的主要目的是保護梭羅號，故此應先將可以二回行動的機體移到梭羅號附近，而且要盡量將在上方的狄卡・巴奧消滅。之後，紀捷的嘉加・路布便成為了自軍的攻擊目標，因為當他被擊落後，其餘的敵軍也會全部撤退。不過，如果是戰鬥力許可的情況之下，應該盡量將敵人消滅。紀捷被擊落，竟然沒有救援部隊出現，因為達林覺得他多次失敗，已經沒有利用價值……



■WING GUNDAM的成員要走了。

成功將梭羅號救回之後，從布斯口中，布拉度等人知道了布斯一眾原來是移民宇宙的地球人，因為一次在梭羅星發現了梭羅號和伊狄安後，便被巴庫戈朗星人追殺，可是布拉度對於安卓美達殖民星的事，卻完全不明究竟。當希斯翻查電腦的資料時，確認出這的確是200年前的時空。另一方面，紀捷竟然救了差點被漂浮的鋼材擊中的莎妮路，於是紀捷便將計就計，懇求莎妮路帶他回去，因為他很想親眼看看，甚麼是伊狄安和伊狄之力。



■在這空間之中竟然有電波擾亂粒子？！



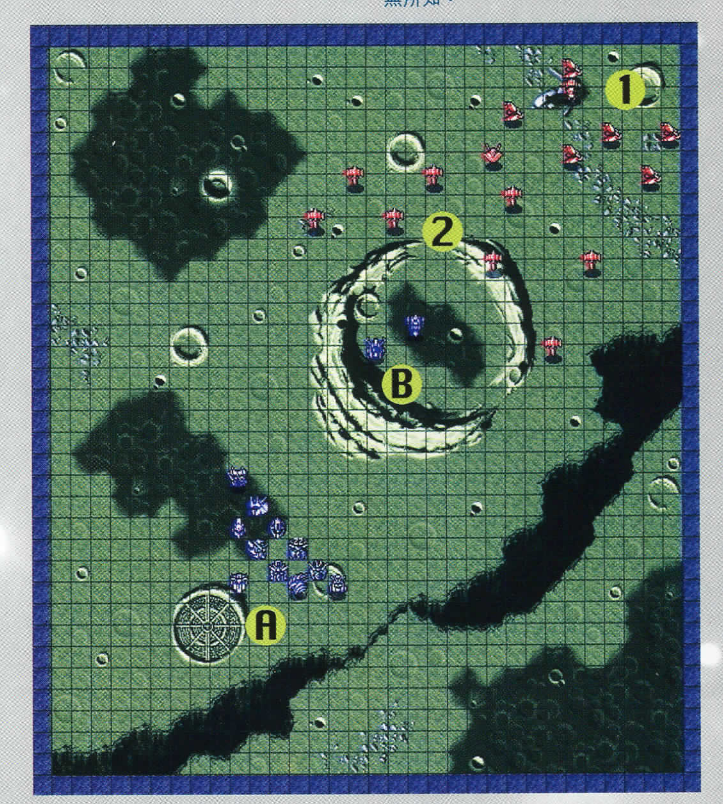
■一般的敵人其實不堪一擊！



■這便是敵方之中最強的機體。（戰艦？！）



■原來布拉度等人對安卓美達殖民星一無所知。



機體資料

我軍初期機體（A）		
新亞加瑪（布拉度）		
自選 15 部機體		
我軍初期機體（B）		
梭羅號	(希斯)	LV.50
伊狄安	(葛斯麥)	LV.50
敵方初期機體（1）		
加普羅・贊	(達林)	LV.46
剛度・巴奧	(巴庫戈朗兵)	LV.43 × 6
敵方初期機體（2）		
嘉加・路布	(紀捷)	LV.45
狄卡・巴奧	(巴庫戈朗兵)	LV.42 × 8

宇宙篇　第67話　無限力伊迪傳說

無限力イデ伝説

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：新亞加瑪號被擊毀

本來隆巴納隊是要向上級報告梭羅號之事的，不過，這個「天方夜譚」的故事實在令人難信服。雖然事實是如此的不可思議，不過現在梭羅號的而且確是受到外星人的攻擊，隆巴納隊又豈可以袖手旁觀，所以便決定加以援助。

在處理完梭羅號的事情之後，隆巴納隊接到弓教授的通訊，現在光子力研究所正要為鐵甲萬能俠進行改造，甲兒便要決定是製造魔神皇帝又或是改良鐵甲萬能俠，為了以後的作戰着想，當然是要選擇製造魔神皇帝。另一方面，嘉美尤和科一起在街上閒逛時，遇上了強化人基治，科因此而醒覺到自己也是一個強化人，而且更希望能夠和嘉美尤一起作戰……

為了要瞭解究竟自己是樣來到這個時空，希斯等人正在討論着伊狄之力的事，莎妮路則認為伊狄之力是無限的，而且是一種精神和能量的混合體，但要如何才會發生這種時光倒流的情況，她則完全沒有頭緒。為了查明這件事，希斯決定請求隆巴納隊的幫忙，這時候雷達上突然顯示敵人出現，於是梭羅號、伊狄安，與及隆巴納隊便要再次出擊了。

在這戰之中要付的敵人是巴庫戈朗星的正規軍，敵機之中以剛度．巴奧的HP比較低，所以只要讓ZZ高達和CYBASTER等機體先擊倒一、兩部敵機，便有氣力發射MAP兵器。

在敵軍之中的的多諾華．贊，當HP不足三分之一時，便會自動撤退。接下來泰坦斯軍便會出現，而科亦會駕駛卡普斯利來助戰。在這場戰鬥之中，因為敵人太過集中，所以用MAP兵器便可以輕易收拾他們，而當Z高達攻擊重高達mkII時，嘉美尤會向露莎美呼喚，希望她能停止戰鬥，露莎美亦開始回復記憶；Z高達再次攻擊重高達mkII時，嘉美尤便能說服了露莎美。不過，如果科及露莎美被擊倒的話，她們便會真正死去，而且再也不會再出場。

戰鬥結束後，布拉度和希斯談到有關梭羅號所發生的事，布拉度最終也同意讓他們使用電腦研究返回未來的方法。另一方面，莎妮路將紀捷帶到眾人跟前，縱然喜茜建議將她處死，不過紀捷始終希望能一睹伊狄之力。



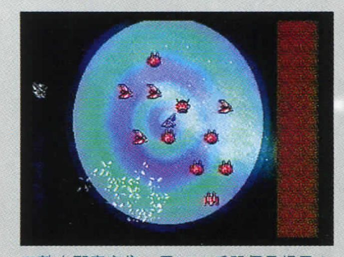
■甲兒會怎樣選擇呢？



■科終於醒覺到自己是強化人的身份。



■對這話的敵人而言，百式的攻擊已非常強。


■敵人那麼密集，用MAP兵器便最好了！

機體資料

我軍初期機體（A）		
新亞加瑪（布拉度）		
梭羅號	(希斯)	LV.50
伊狄安	(葛斯麥)	LV.50
自選 15 部機體		
敵方初期機體（1）		
多諾華．贊	(赫羅尉拉)	LV.46
捷古．麥克	(達米頓)	LV.45
托古．麥克	(巴庫戈朗兵)	LV.44 × 6
剛度．巴奧	(巴庫戈朗兵)	LV.43 × 8
敵方增援機體（2）（敵全滅後我軍順序）		
重高達mkII（MA）	(露莎美)	LV.45
亞歷山大	(索曼勤)	LV.46
漢布拉比 MA	(逸札)	LV.46
班特 MS	(基台)	LV.46
亞斯曼 MS	(精英兵)	LV.45 × 3
班特 MS	(精英兵)	LV.45 × 3
卡普斯利 MS	(精英兵)	LV.45 × 3
敵方增援機體（3）		
拜亞蘭	(精英兵)	LV.44 × 3
敵方增援機體（4）		
拜亞蘭	(精英兵)	LV.44 × 3
我軍增援機體（B）（敵全滅後我軍順序）		
卡普斯利	科	LV.35



地上篇　第65話　被解除的封印

解かれた封印

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我軍全滅

由於之前曾收到早乙女研究所發生了事故，所以在戰鬥完結了之後，流龍馬等人便一定要回早乙女研究所看個究竟，而且，最近新三一萬能俠的能力好像有點的問題，所以他們也可以順道在早乙女研究所為新三一萬能俠檢查一下，於是眾便乘轟格號前往早乙女研究所。

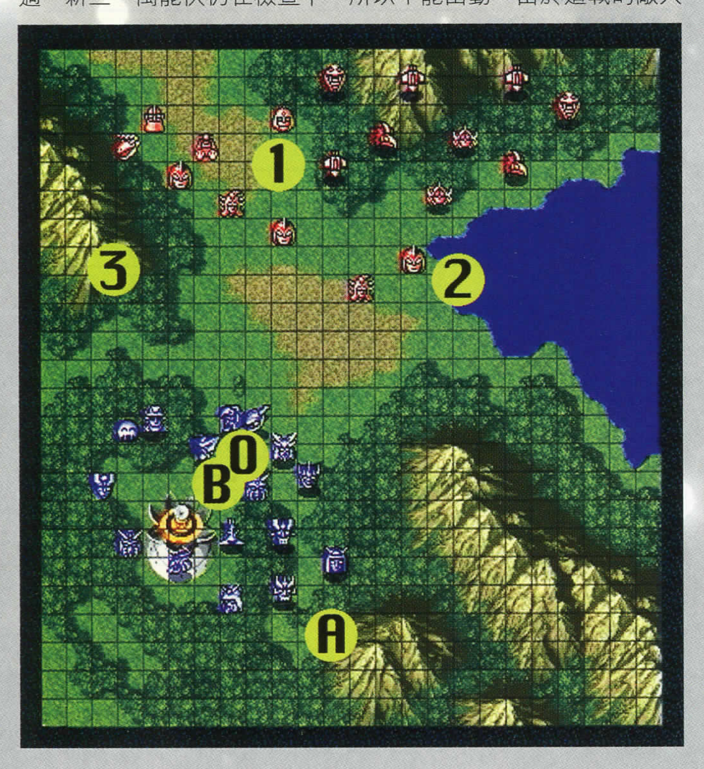
來到早乙女研究所之後，雖然早乙女博士說這裏一切安好，不過神隼人似乎已經知道了事情的真相，而且他更希望博士準許他們使用新的機體，不過，新的機體是甚麼呢？原來，在之前說的事故便是在早乙女研究所的三一射線發生事故，漏出的三一射線使舊的三一萬能俠產生了異變，舊的三一萬能俠已經不復存在，由於不清楚異變出來的新機體是否安全，所以早乙女博士一直也沒有將此事公開。亦由於這個原因，早乙女博士仍然不肯讓流龍馬等人使用這「異變」機體。



■究竟神隼人所說的「哪東西」是甚麼呢？

■碇司令又在打甚麼主意呢？

正當流龍馬等人和早乙女博士商之時，敵人再一次出現，不過，新三一萬能俠仍在檢查中，所以不能出動。由於這戰的敵人是由地獄博士所率領的DC軍，所以大多的敵人也是地面的部隊，而且戰鬥力非常有限，唯一要注意的是他們的高HP，而且這也是讓一些LEVEL不高的同伴升LEVEL的時候，尤其是多蒙的神高達，大可以利用這機會令他多升點LEVEL，盡快變成2回行動。



眼見同伴們在和敵人劇戰而自己則不能出戰，流龍馬等人感到非常氣結，在多番的哀求之下，早乙女博士終於答應讓他們使用新機體出戰，並為其取名「真．三一萬能俠」，然而，現時新機的情況仍未穩定，所以在這場戰鬥之中是不能變形的。

這場戰鬥的完成機會是百份百，因為敵人實在不強，所以只要以神高達為首全軍前推進，便必可輕易將所有敵人消滅。完成基本戰鬥之後，尊者高達突然出現，蒙唯有單刀赴會，不過中途殺出惡魔高達，東方不敗逼於使出其最強必殺技「石破天驚拳」，而且，東方不敗然是為了求多蒙而……事情又變得更奇妙了。



■眾人哀求早乙女博士準許駕駛新機出擊。

■真．三一萬能俠的力量非常驚人！

機體資料

我軍初期機體（A）		
轟格號	(仙妮)	
自選機體 15 部		
敵方初期機體（1）		
飛行要塞古路	(地獄博士)	LV46
飛行要塞古路	(修羅男爵)	LV44
飛行要塞古路	(飛頭伯爵)	LV44
機械獸捷路巴 M9	(人工知能改)	LV42 × 3
戰鬥獸奧比路斯	(人工知能改)	LV43 × 2
戰鬥獸古拉多利奧	(人工知能改)	LV43 × 2
機械恐龍沙古	(人工知能改)	LV43 × 2
菈莉 X1	(人工知能改)	LV42 × 2
機械恐龍戴爾	(人工知能改)	LV43
機械獸史巴露達 K5	(人工知能改)	LV42
機械獸亞布度拉 U6	(人工知能改)	LV42
機械恐龍贊吾 II	(人工知能改)	LV42
敵方增援機體（2）（第4回合敵方順序）		
機械恐龍沙古	(人工知能改)	LV43 × 2
戰鬥獸奧比路斯	(人工知能改)	LV43
戰鬥獸古拉多利奧	(人工知能改)	LV43
機械獸亞布度拉 U6	(人工知能改)	LV42
機械獸史巴露達 K5	(人工知能改)	LV42
我軍增援機體（B）（第3回我軍順序）		
真．三一萬能俠一號	(流龍馬)	
敵方初期機體（3）（第4回合敵方順序）		
機械獸捷路巴 M9	(人工知能改)	LV42 × 3



地上篇 第66話 決戰・第2新東京
第66話前半

勝利條件：打倒暗黑大將軍
失敗條件：我軍全滅

當玩者完成了在早乙女研究所之中的戰鬥之後，故事又會移至另一個地方進行，那便是NERV總部——第2新東京之上進行，而且在話之中，玩者亦可以知道更多有關EVA的事情，而且，在這話的戰鬥開始之前，玩者可以有機會為手上的初號機、貳號機和零號機強化，3部機體可以改良的分別是裝甲、特殊裝甲COATING和神經脈沖，然而如果這3部機體是早被改裝至最高LEVEL的話，便會浪費這次的強化了，而且這3種強化是不可以同時裝在同一部機體之上的。

當初號機、貳號機和零號機正在強化改造的時候，敵人再次向他們攻擊，幸而真嗣他們最後也能夠趕及出動……這場戰鬥的敵方頭領竟然是已死去了的暗黑大將軍……莫非這個暗黑大將軍是一個再造人！？

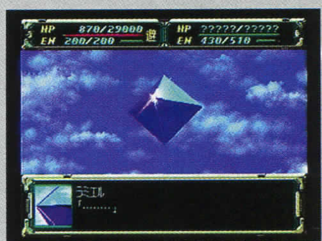
這場戰鬥戰鬥其實只是戰鬥的第一部份，這戰鬥的真正目標只是暗黑大將軍一人，所以只要打倒暗黑大將軍便可以通過，不過，在他身邊有非常多高HP的怪物，而且，初號機、貳號機和零號機也是地面的機體，所以對空的能力是比較差的，幸而在戰鬥之前的補給之中，零機和貳號機得到了新的兵器「陽電子砲」，使對空和中距離的戰力有了一定提高，而且暗黑大將軍竟然是落地和大家戰鬥的，所以初號機、貳號機和零號機可以直接向暗黑大將軍發動物理攻擊，然而，由於暗黑大將軍是在地上行走，所以他的移動力變得非常慢，如非主動衝上去是要等一段時間才能和他交手的。

這話的戰鬥是有點奇怪的，首先是要好好的利用那些供電大樓，因為敵人的數目和自軍的目相距甚遠，所以要一面後退一面戰鬥，而且不時要將電纜CUT斷，然後再利用供電大樓重駁電纜，這樣便可以使這3部EVA機變成「機動型」的機體。


■3部EVA可以強化了！


■原來多利茲和碇司令是舊相識。


■暗黑大將軍不是已經死了嗎？


■第5使徒的閃光是……



機體資料

我軍初期機體（A）		
EVA 初號機	(真嗣)	
我軍初期機體（B）		
EVA 貳號機	(明日香)	
EVA 零號機	(綾波麗)	
敵方初期機體（1）		
暗黑大將軍	(暗黑大將軍)	LV46
戰鬥獸坦狄	(坦狄)	LV44
戰鬥獸捷加路	(人工知能Lv)	LV44 × 2
機械獸亞布度拉 U6	(人工知能Lv)	LV43 × 2
菈莉 X1	(人工知能Lv)	LV43 × 2
機械獸捷路巴 M9	(人工知能Lv)	LV43 × 2
戰鬥獸古拉多利奧	(人工知能Lv)	LV43 × 2
戰鬥獸奧比路斯	(人工知能Lv)	LV44
機械獸史巴露達 K5	(人工知能Lv)	LV43



地上篇　第66話　決戰·第2新東京
第66話後半

勝利條件：消滅第5使徒
失敗條件：我軍全滅

在前半完成之後（亦即是將暗黑大將軍消滅的一刹），第5使徒突然出現在眾人面前，而且一擊便暗黑大將軍消滅，不過，由於這使徒的AT FIELD非常強，一般的攻擊根本不能傷他，所以要另想辦法，因此，真嗣等人便被逼暫時撤退。

而在光子力研究所，甲兒便為了鐵甲萬能俠的強化而煩惱，因為現在他有兩個選擇，其一是純粹將鐵甲萬能俠改造；而另一個方法便是製造新的鐵甲萬能俠。（為了日後的戰鬥，基本上一定要選擇後者）



■大家會選擇哪一種方法呢？

為了要擊倒第5使徒，NERV必定要想出一個非常好的方法，最後，NERV終於成功利用本的陽電子砲，研製出「改造陽電子砲」，它的威力足夠可以將第5使徒所發出的強大AT FIELD中和，不過在這裏出現了一個非常大的問題，便是能源的問題，為了要解決這個能源的問題，他們便要借助戈侖號的奧妳能量，因為只有這樣才可以使這「改造陽電子砲」成功發射以及發揮出其真正效用。

基本上這場戰鬥是一個非常大的EVENT，因為這場戰鬥是和《新世紀EVANGELION》TV版之中的第6集一模一樣，當玩者能夠捱到第4回合，EVENT中的EVENT便會發生，第1次射擊失準，當然是失敗，接着又會有第2次發射，不過在這次之前，第5使徒會先發射一次激光，綾波麗會拿着盾為真嗣的初號機擋着攻擊，之後，初號機再次發射「改造陽電子砲」，這話的故事便算完成了。

而要打倒第5使徒，是有一定的條件的，首先是一定要綾波麗不能死去；其次便是被初號機不能死去，最後便要捱到第4回合，因為，為了要替改造陽電子砲叉電，必定要4回合的時間，所以在這4回合之間，一定要常常為綾波麗開着「閃避」，否則她一定會被第5使徒狂攻的。

■改造陽電子砲終於也完成了。



■如不用閃避的話，綾波麗必死無疑。


■第一次射擊失敗……


■綾波麗捨身為初號機擋着使徒的攻擊。



機體資料

我軍初期機體（A）		
戈侖號	(愛莉)	
EVA初號機	(真嗣)	
EVA貳號機	(明日香)	
EVA零號機	(綾波麗)	
敵方初期機體（1）		
第5使徒 RAMIEL	(RAMIEL)	LV60

進入隱藏路線（BADENDING）的方法

1. 在「亞古捷斯之攻防」不要説得的「卡多路」；
2. 在「異質之物的挽歌」一話之中，一定要派真嗣出戰；
3. 在「被解除的封印」一話之前，初號機要有5次或以上的暴走（初號機出場的暴走EVENT並不計算入內
4. 在「決戰·第2新東京」一話，要讓真嗣成為砲手，綾波麗自爆的EVENT便會自動發生，完成後便會自動進入隱藏話數之中。

完成「未完的使者」一話之後，遊戲便會強制終止。



地上篇 第67話 編織命運的人們

運命を紡ぐ者たち

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我軍全滅

如果各位是選擇了製造新鐵甲萬能俠的話，在戰鬥之前一定會非常的高興，因為新的鐵甲萬能俠已經完成，他的名字便是「魔神皇帝」，這部新的機體實在是非常強橫的，因為這魔神皇帝是集真．三一萬能俠和鐵甲萬能俠的專長於一身，所以他既有鐵甲萬能俠的強大防能力，又有真．三一萬能俠的自我修補功能，所以這魔神皇帝實在是好使好用的機體。

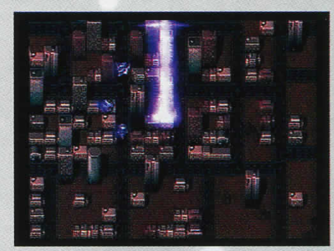
另一方面，其實NERV是一個甚麼機關呢？相信大家心不大明白，不過現在好像有一些變化了，碇司令似乎着一些非常神秘的事，而且，這事竟然和黃潤發有所關連的！似乎碇司令成立NERV是另有目的。不過，現在要應付的是第14使徒，而不是碇司令呢！

在這場戰事之中，隆巴納隊要面對的敵人是從兩方面而來的，在右邊的是第14使徒；而從左邊進襲的是外星人軍團，其實第14使徒並不難對付，因為有3部EVA，不過首先要在他人們身上裝上「米諾夫斯基能量糟」，使他們有飛行能力，因為第14使徒的主攻是在地面的，只要飛上天便可以更容易的將他打倒；而最難應付的便是在左下方出現的外星人軍團，這些敵人除了是攻擊力過人之外，HP的數字亦是相當的厲害，如果只靠在第2回合出現的魔神皇帝，基本上是不能應付的，所以在這裏要小心一點行事，應先回避一下，等待在第4回合出現的主隊才真正發動反擊。

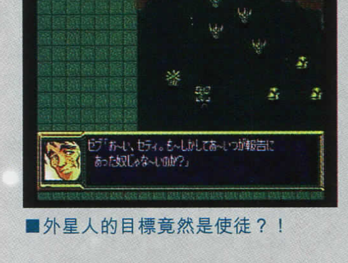


■這便是新的機體——魔神皇帝。

然而在這話之中，玩者要注意一點，便是外人的真正目標是那第14使徒，所以如果玩者一旦將使徒殺了，外星人亦會全部撤退，所以果要得到更多利益的話，便一定要盡量殺消滅外星人，否則，將會損失一個賺錢的好機會，另一方面，敵方的主將莎狄和西普是極厲害的人物，加上其使用機體之上均有MAP兵器，如果給他們太接近會是很危險的！



■一開始使徒便向NERV攻擊！



■外星人的目標竟然是使徒？！



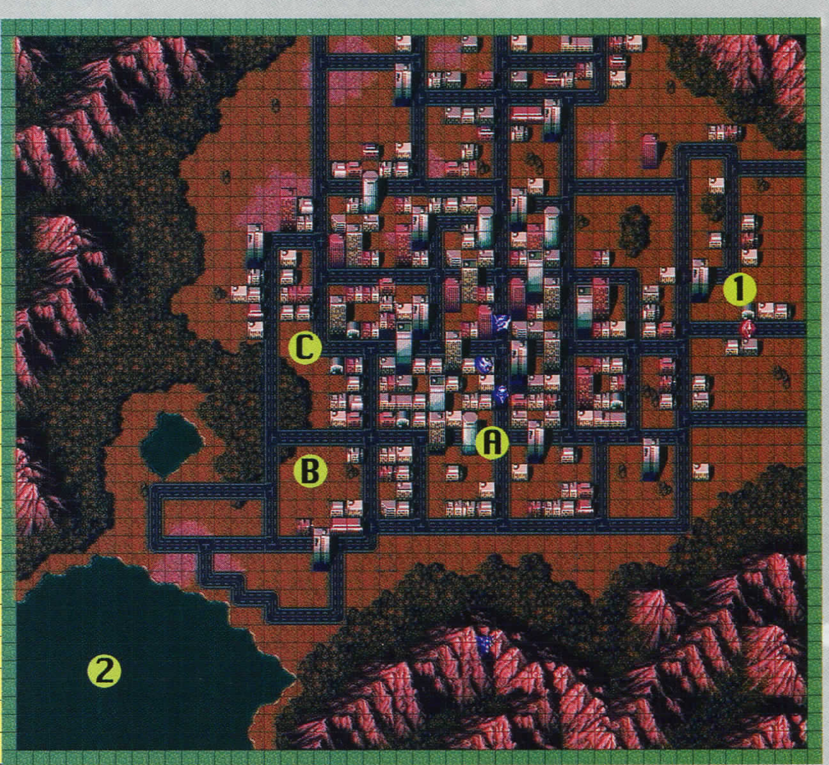
■魔神皇帝的攻擊力非常強大！



■小心！敵方的MAP兵器相當強橫呢！

機體資料

我軍初期機體（A）		
戈侖號	(愛莉)	
EVA 初號機	(真嗣)	
EVA 貳號機	(明日香)	
EVA 零號機	(綾波麗)	
敵方初期機體（1）		
第 14 使徒 ZERUEL	（ZERUEL）	LV47
敵方（黃色）增援機體（2）（第1回合敵方順序）		
維度梵	(莎狄)	LV45
奧古拜路	(西普)	LV45
利度古蘭修	(親衛隊兵)	LV43 × 4
古拉托紐	(突擊兵)	LV43 × 2
古拉托紐	(親衛隊兵)	LV43
我軍增援機體（B）（第2回合我軍順序）		
魔神皇帝	(甲兒)	
我軍增援機體（C）（第4回合敵方順序）		
轟格號	(仙妮)	
自選機體 10 部		





隱藏路線　第67話　我就是我生存的理由

僕がボクとして生まれた理由

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我軍全滅

只要玩者依照「決戰・第2新東京」之下的條件，便一定可以進入這話——「我就是我生存的理由」。這之中戰鬥的版圖是跟「編織命運的人們」一模一樣的。然而故事便有一些的改動了，如果大家還記得的話，在「決戰・第2新東京」之中，綾波麗在發生自爆EVENT之後，竟然沒有給爆死，縱然如此，真嗣也感到非常的內疚，因為他以為這全部也是自己的責任。另一方面，而在NERV之中，奇怪的事一再發生，而碇司令又不知在做着甚麼神神秘秘的事，一切的事也越來越謎離了，莫非他所做的是，又是甚麼的「人類補元計劃」？！

正當碇司令在做着神秘事情的同時，身份神秘的加持也在調查着一些不可告人的事，究竟他又是怎樣的一個人呢？所有的事仍然是令所有的人模不着頭腦。此時，第14使徒向NERV進攻，似乎現在要先對付這敵人，其他的事要容後處理。

在進行戰鬥之前，玩者最好是在3部EVA之上裝上米諾夫斯基能量槽，因為在這話之中出現的第14使徒是主力地的敵人，所以如果EVA會飛的話，要打倒徒便易得多了。而且進入了這隱藏版面之後，零號機之上會多了一種非常厲害的武器機，然而，這武器的實用價值實在不是太高，因為這種武器是要氣力140才能使用的，縱然有着5000的破壞力，而且射程更有10格，奈何要谷到氣力140才能使用，實在是太過浪費了！這武器便是「郎基洛斯之槍」。

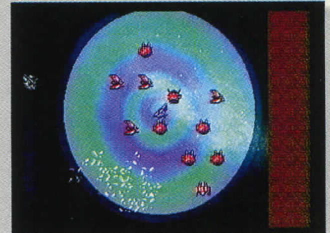
在這話的戰鬥之中，隆巴納隊的真正敵人是第14使徒，而外星人只是一時間出現的敵人而已，再加上在這裏的外星人的真正目標只是第14使徒而已，所以當隆巴納隊消滅了第14使徒之後，外星人便會全部撤退，所以如果玩者不欲自己的部隊受到非常大圓傷的話，最好便是盡力消滅使徒，至於外星人部隊則只要盡力牽制便可以了。

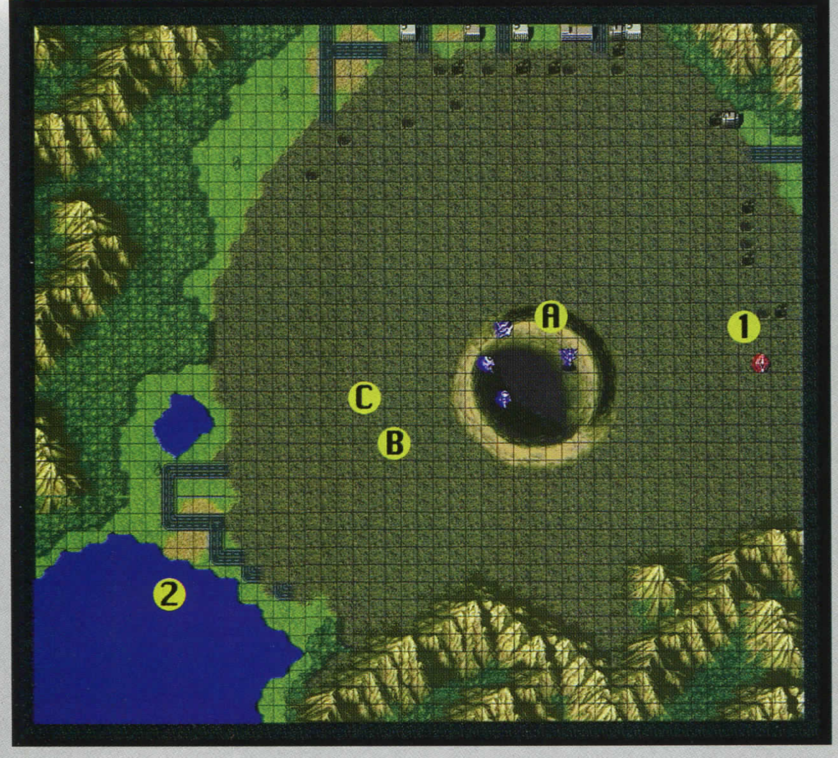

■為何冬月會知道外星人的名字呢？


■以型勢而言，這戰只有3部EVA才可以對付使徒。


■一開始又是使徒的攻擊！


■敵人的MAP兵器威力足以致命。


■使徒一死，外星人便會撤退。



機體資料

我軍初期機體（A）		
戈侖號	(愛莉)	
EVA 初號機	(真嗣)	
EVA 貳號機	(明日香)	
EVA 零號機	(綾波麗)	
敵方初期機體（1）		
第 14 使徒 ZERUEL	(ZERUEL)	LV47
敵方（黃色）增援機體（2）（第1回合敵方順序）		
維度梵	(沙狄)	LV45
奧古拜路	(西普)	LV45
利度古蘭修	(親衛隊兵)	LV43 × 4
古拉托紐	(突擊兵)	LV43 × 2
古拉托紐	(親衛隊兵)	LV43
我軍增援機體（B）（第2回合我軍順序）		
鐵甲萬能俠	(甲兒)	
我軍增援機體（C）（第4回合我軍順序）		
轟格號	(仙妮)	
自選 11 部機體		



隱藏路線　第68話　未完的使者

未完のシ者

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我軍全滅

一直以來的戰鬥，其實已經令隆巴納隊中的成員感到非常疲累，而且在戰事之中的犧牲也太大了，例如綾波麗的犧牲便是完全的不值得，這話題成為了眾人的焦點，而且話題一直的接連着，在言談中便牽連到新EVA三號機的駕駛者，所有人也不知道這新駕駛者是一個怎樣的人，就連這人的名字也不知道，更加不知道這人會否像其他人一樣會成為眾人的同伴……

原來那個新駕駛員的名字是「渚薰」，他竟然是和綾波麗一模一樣，因為他同樣是一個完全沒有身份的人，單是這點，已令其他人對這新駕駛員的身份起了一定的疑心……而另一方面，依加持竟然說所謂的「人類補完計劃」，其實是有人要要以人類的手將第一個的使徒——「ADAM」復元……

要「完美的」完成這個BAD END，其實是要依一個非常苛刻的條件，便是依次序殺死敵人，不過，在這場戰鬥之中，隆巴納隊要對付的敵人實在強得可以，因為戰竟然是要對付4隻使徒，他們分別是第3使徒SACHIEL、第4使徒SHAMSHEL、第5使徒RAMIEL、和第14使徒ZERUEL，這些也是之前對付過的敵人，不過為何現在又會……不論如何，現在要先決定怎樣對付他們，因為在話之中一定要將他們全部消滅的。而這戰絕對是策略的戰鬥，因為在第3回合EVA三號機便會出現，而且渚薰立刻便會變成使徒，幸而他是沒有對空攻擊的，所以玩者大可以利用會飛行的機體將他封着，然後順便將有同樣特性的第3使徒消滅。

至於其他的使徒，之中的第4和第5使徒基本上是不應付的，所以，必定要優先處理，而另一方面，玩者要注意一下第5使徒的位置，因為這傢伙的攻擊是可以到達11之外的地方，所以一旦進入了他的射程範圍便一定劫數難逃。雖然敵人是如此的強橫，不過大家一定要記着，直至現時為此，大家仍然要用在空中的機體將三號機封着，絕對不能走開。

最後便是對付那「骰仔」第5使徒的時候了，由於擁有11格的攻擊範圍，所以一般的機體是不易接近他的，而最適宜對付他的機體便是「真．三一萬能俠」，因為神隼人有加速，又有閃避，更加有覺醒，這樣便可以很快的到達第5使徒的所在，之後便要靠流龍馬和車弁慶了，因為後者有氣合，而前者有必中和熱血，只要混合用三人的精神力，便可以使用最後的必殺技連續多次向使徒攻擊。到了最後，只要消滅渚薰，便可以完成遊戲之中的特別「BAD ENDING」。



■一開始便要對付第3使徒。



■這個便是EVA3號機的駕駛員？！



■究竟碇司令的「人類補完計劃」是甚麼呢？



■原來渚薰是使徒之一……



■這便是渚薰的最後結局——死！

機體資料

我軍初期機體（A）		
EVA 初號機	(真嗣)	
EVA 貳號機	(明日香)	
EVA 零號機	(綾波麗)	
自選戰艦 1 艘		
自選機體 15 部		
敵方初期機體（1）		
第 4 使徒 SHAMSHEL	(SHAMSHEL)	LV45
敵方初期機體（2）		
第 5 使徒 RAMIEL	(RAMIEL)	LV45
敵方初期機體（3）		
第 3 使徒 SACHIEL	(SACHIEL)	LV45
敵方初期機體（4）		
第 14 使徒 ZERUEL	(ZERUEL)	LV 47
敵方增援機體（5）		
EVA 三號機	(渚薰)	LV 50



TEXT：機動戰士組——MS少尉



櫻大戰 2 ~求你別死去~

SLG
製造商：SEGA　容量：3 CD-ROM
發售日：發售中　售價：6800日圓
MEM
SEGA SATURN

第八話——帝都最長的一天

櫻成為攻擊的目標











太正14年，11月9日，帝都正下着雪，有無數的軍人在帝都四處破壞…這一天，大神被鎗聲弄醒，於是便立時趕到走廊看過究竟，豈料到遇上櫻，二人都不知發生甚麼事情，只是知道其他人與楓到1F，突然聽到從1F轉來的聲音，二人看見一群軍人手持着鎗械，聲稱要攻擊櫻，大神見情況不妙立即帶櫻離開。

這個時候，1F已完全被佔領，只餘下地下指令室和2F部份房間未被佔領，而他們的頭領天笠更下令取得地下指令室。正當大神和櫻由2F逃走時，遇上米田，他下令二人到地下倉庫拿取魔神器，然後乘轟雷號向花組支部逃走，而且更吩咐大神保護櫻，這是因為她擁有「破邪之血」，不久陸軍來到，二人立即離去。二人來到地下倉庫，看見薔薇組的隊員併命阻止陸軍的人們，可是其中兩件魔神器已落入敵人手中，餘下的「珠」幸仍在薔薇組手上，大神從他們手上取魔神器後，便立即乘轟雷號離去。

二人終於安全離開帝劇，在途中，櫻很擔心其他人的安危，而且更對「破邪之血」一事感到疑惑，大神便在旁鼓勵她，希望她能回復以往的樣子。來到花組支部後，來迎接他們的竟然是椿，原來她是帝國華撃組．風組的成員，而離開帝劇的目的，就是到北海道支部輸送新型的靈子甲冑「天武」來這裏，這部「天武」比起以前的「神武」還要強，二人相信利用它，就可以取回帝劇。就在此時，通訊機響起聲音，是加山來訊，原來他是秘密行動部隊．月組的人，他打算協助大神取回帝劇，這樣大神就如虎添翼。

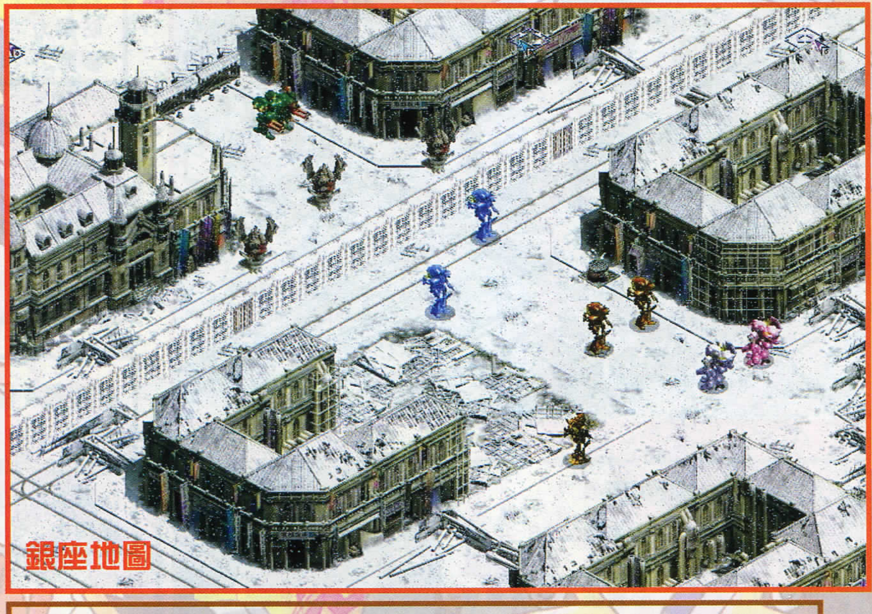
強制時間一

選項編號	地點	情況	應對	效果
1	大神的房間	聽到鎗聲	立即起床（飛び起きる）	—
			不答	—
2	走廊	遇上櫻	逃走（逃げる）	—
			看看情況（様子を見る）	—
3	走廊	遇上米田	這究竟…（これは、いったい…）	—
			其他花組的人…（花組のみんなは…）	—
4	走廊	米田要大神離開	這樣的事做不到（そんなこと…できません）	—
			餘下的人呢？（…残ったみんなは！？）	—
5	走廊	向米田打聽有關事情	魔神器是？（…魔神器？）	—
			為甚麼要到花組支部？（なぜ、花やしき支部へ？）	—
			為甚麼櫻？（なぜ、さくらくんか？）	—
6	走廊	官兵追上來	向地下逃去（地下へ逃げる）	—
			不答	—



7	地下室	看見薔薇組與敵人對抗	去幫手（助太刀します！）	—
			大家，為甚麼？（みなさんが…なぜ？）	—
8	轟雷號	櫻擔心其他人會出事	有我帶着你（俺が、ついてるよ）	櫻好感度上升
			花組支部，很開心可看到呢（花やしき、楽しみだね）	櫻好感度上升
9	花組支部	要加山如何協助	將帝劇的防護壁解除（帝防を解除してくれ）	戰鬥時，約在三至四回合內，帝劇的防護壁會解除
			令砲台無效（砲台を無力化してくれ）	戰鬥時，約在三至四回合內，砲台會被毀

戰鬥編


銀座地圖

敵人資料

敵機名：黑鬼砲

HP：80
攻擊力：17
防禦力：10
移動力：0

敵機名：脇侍・改(イ型乙)

HP：100
攻擊力：13
防禦力：10
移動力：5

敵機名：脇侍・改(ハ型甲)

HP：80
攻擊力：12
防禦力：8
移動力：6

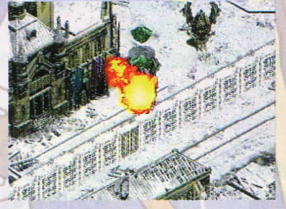
敵機名：智拳

HP：450
氣合：100
攻擊力：13
防禦力：11
移動力：5
必殺技：皓矢念臨演舞



基本戰鬥

記得在選項9，玩者有兩個選擇，筆者見意選「令砲台無效」這項，因為玩者可以不用擔心砲台的問題，首先在頭三TURN攻擊附近的敵人，盡量不要行近帝劇，待加山將所有砲台毀滅時，就兵分兩路，各自攻擊帝劇的防護壁，由於敵人的「智拳」的必殺技並不屬於攻擊系，因此可放心攻圍攻他。另外當二人站在一起時，櫻會覺得「天武」的能力很強，而大神可以說一口氣前行來回應（選：それじゃ一気に行こう！）




與花組會合

返回帝劇的二人，立即到地下指令室去，果然如加山所說，其他人到在這裏，就在此時，京極在這裏出現，原來他就是整件事的主謀，而且再次說出無辱一馬的說話，櫻氣憤地揮劍雙向，與她對持的竟是鬼王！！

京極命鬼王進行下一次行動，於是二人的對持得以解決，鬼王向櫻說了一句「你的手仍不能殺人呢！」。櫻聽後立即呆了一頓。接着大家集合在作戰指令室，相討有關作戰事議，而且更得到有關魔神器的情報，現在的首要任務就是取回兩件魔神器，神器就在新宿，於是戰鬥又再次開始。

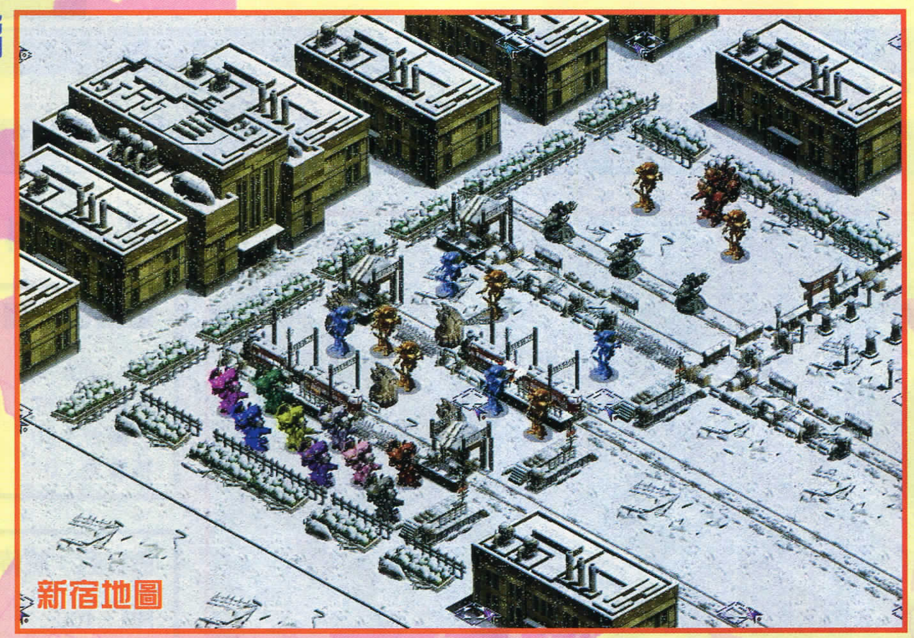





強制時間二

選項編號	地點	情況	應對	效果
10	指令室	聽有關情報	聽有關京極的事（京極のことについて聞く）	—
			聽有關反亂軍的事（クーデターについて聞く）	—
			聽有關魔神器的事（魔神器のことについて聞く）	—
11	指令室	取回魔神器	明白（わかりました！）	—
			可是，魔神器在那裏（しかし、魔神器の場所は…？）	—
12	指令室	說出擊命令	帝國華擊團，出擊！（帝国華撃団、出撃せよ！）	櫻好感度上升
			取回魔神器（魔神器を取り戻すぞ！）	櫻好感度上升

戰鬥編



敵人資料

敵機名：擊砲
HP：150
攻擊力：19
防禦力：15
移動力：0

敵機名：蒸氣火箭
HP：100
攻擊力：17
防禦力：2
移動力：0

敵機名：脇侍・改(イ型乙)
HP：100
攻擊力：13
防禦力：10
移動力：5

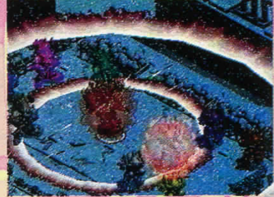
敵機名：脇侍・改(ハ型甲)
HP：80
攻擊力：12
防禦力：8
移動力：6

敵機名：闇神威
HP：700
氣合：100
攻擊力：23
防禦力：25
移動力：7
必殺技：放魔星辰



基本戰術





在這版裏並沒有甚麼難度，因為根本不需打倒闇神威，只要來到他面前就會有特別事件發生，不過途中的「擊砲」，攻擊力是眾敵人之中最強，因此最好先將它擊倒才繼續前進，免得被圍攻。另外在沿途中的障礙物，都是必須將它破壞才可前進。

當來到闇神威面前，闇神威放出其力量，使到眾人都不能動彈，唯獨是櫻一人可以站起來與他對抗，更櫻便和鬼王打起來，闇神威倒下後跌下兩件魔神器，鬼王見形勢不利，便離開這裏，更叫櫻等人到赤坂找他。

立下決心













戰鬥之後，櫻的情緒非常低落，原因是當她使用「破邪之力」後，她就會如其父一樣死去，身為隊長的大神便上前安慰她，她不想這樣死去，也不想死，只是想與普通的少女一樣，和喜歡的人一起，大神為了令櫻提起精神，便決定將魔神器破壞，之後大神拿起魔神器其中之一的「劍」，刺向其餘的魔神器，於是三件魔神器粉碎，櫻見到大神這麼認真，令她很過意不去，後來櫻得到其他同伴的鼓勵，終於回復自信。

眾人乘翔鯨號到達赤坂的上空。經過月組的調查，得知這裏的地下就是敵人的大本營，而且更可由另一面進入敵人基地，大神選擇好進攻方式，戰鬥又開始了。

強制時間三

選項編號	地點	情況	應對	效果
13	花組支部	大神有自信嗎	當然，有（もちろん、あります！）	—
			我會努力（努力はしています）	—
			沒有這樣的自信（…自信はありません）	—
14	花組支部	不一定要破邪之力	我明白（…わかりました）	—
			可是（しかし…）	—
15	花組支部	櫻很想做普通的少女	擁抱她（さくらを抱きしめる）	櫻好感度上升
			不答	櫻好感度上升
16	花組支部	鼓勵隊員	好，一起去吧（さあ、いっしょに行こう！）	櫻好感度上升
			我們守護和平（俺たちが、平和を守るんだ！）	櫻好感度上升
17	翔鯨號	決定作戰方法	潛入敵人的內部（潜入作戦でいます）	看基本戰術一
			正面突破（正面突破作戦でいます）	看基本戰術二
18	翔鯨號	說出擊命令	帝國華擊團，出擊！（帝国華撃団、出撃せよ！）	櫻好感度上升
			大家，絕對要取得勝利（みんな、絶対に勝つぞ！）	櫻好感度上升

戰鬥編


赤坂基地一


赤坂基地二


赤坂基地三

敵人資料

敵機名：黑鬼砲
HP：80
攻擊力：17
防禦力：10
移動力：0

敵機名：蒸氣火箭
HP：100
攻擊力：17
防禦力：2
移動力：0

敵機名：脇侍・改(ロ型乙)
HP：100
攻擊力：17
防禦力：9
移動力：5

敵機名：脇侍・改(ハ型甲)
HP：80
攻擊力：12
防禦力：8
移動力：6

敵機名：脇侍・改(イ型乙)
HP：100
攻擊力：13
防禦力：10
移動力：5

敵機名：八葉
HP：800
氣合：100
攻擊力：22
防禦力：20
移動力：6
必殺技：九印曼荼羅



基本戰術一

選擇這條線進攻敵人基地的話，就要先通過三個版圖才能與鬼王決鬥，而負責這裏的就是由土蜘蛛駕駛的「八葉」，不過守護這條路線的守衛並不多，因而很容易應負。至於「八葉」，集合所有隊員的必殺技攻擊就可(註：這裏是不能使出合體必殺技)。打倒「八葉」後會到達「赤坂基地五」。






赤坂基地四

敵人資料

敵機名：脇侍・改(ロ型乙)
HP：100
攻擊力：17
防禦力：9
移動力：5

敵機名：脇侍・改(ハ型甲)
HP：80
攻擊力：12
防禦力：8
移動力：6

敵機名：脇侍・改(ロ型乙)
HP：100
攻擊力：13
防禦力：10
移動力：5

敵機名：脇侍・改(二型特)
HP：160
攻擊力：18
防禦力：16
移動力：6



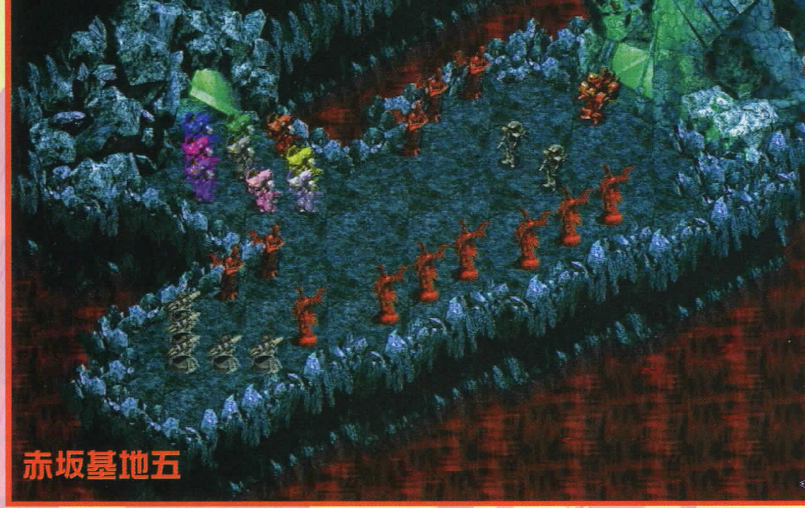
敵機名：大日劍
HP：800
防禦力：20
氣合：100
移動力：6
攻擊力：22
必殺技：鬼神轟天殺

基本戰術二

若是選擇了正面進入敵人基地，就會遇上很多守衛的攔截，雖然是這樣，但是會較快來到敵人基地紳處，而負責這裏的就是由金剛駕駛的「大日劍」，對付他的方法是很簡單，仍是集合各隊員的必殺技攻擊他就可（註：這裏是不能使出合體必殺技），戰勝後到「赤坂基地五」。






赤坂基地五

敵人資料

敵機名：脇侍・改(ロ型乙)
HP：100
攻擊力：17
防禦力：9
移動力：5

敵機名：脇侍・改(ハ型甲)
HP：80
攻擊力：12
防禦力：8
移動力：6

敵機名：脇侍・改(イ型乙)
HP：100
攻擊力：13
防禦力：10
移動力：5

敵機名：蒸氣火箭
HP：100
攻擊力：17
防禦力：2
移動力：0

敵機名：闇神威
HP：700
防禦力：25
氣合：100
移動力：7
攻擊力：23
必殺技：放魔星辰

基本戰術

經過漫長的戰鬥，終於來到黑鬼會的最深部，這次的對手就是由鬼王駕駛的「闇神威」。首先派壽美麗到左下方，利用其必殺技將所有「蒸氣火箭」擊破，那就可無後顧之休，另外就要先破壞路旁的石像，因為這些石像是會變成「脇侍・改」的，最後以櫻和大神的合體必殺技來擊倒「闇神威」。





戰鬥結果







將鬼王擊倒後，大家打便打算返回地面，可是鬼王使用最後的力量，令地面發生強烈的震動，幸好花組等人及時離開。戰鬥終於完結，大家都平安無事回到帝劇，今次的功勞並非只得花組等人的努力，甚至薔薇組都有功勞，於是眾人一齊決定勝利姿勢。

在這時候，同樣的有不少軍人包圍着帝都，不過這是為了逮捕天笠而來，而那些陸軍亦相續投降，至於京極就在其住宅發現他的屍體，他用鎗自殺…從此就在下着雪的帝都上演了一場造反劇。

第九話——劇場的聖誕節

新的公演



冬天，在帝劇的2F客廳集合了花組的眾人，大家都在談論新的公演「奇跡之鐘」一事，可是主角至今仍未決定，就這樣，櫻等人便各自準備公演的器材。正當大神離開客廳時，楓前來吩咐大神4時45分到她房，説有要事找大神，大神答應後便離開客廳。

強制時間一

選項編號	地點	情況	應對	效果
1	2F 客廳	喜歡冬天嗎？	喜歡（冬は、好きだよ）	—
			討厭（冬は…きらいなんだ）	到選項 3
2	2F 客廳	冬天有甚麼好？	有得玩（冬ならではの遊びかある）	—
			有火鍋吃（なべ物が、うまいぞ）	—
			在暖爐邊吃桔（こたって、みかんかな？）	—
3	2F 客廳	有聖誕的公演	很期待呢（楽しみだなあ）	—
			誰做主角（誰が主役なんだい？）	—

公演前的準備



今次大神只有30分鐘自由時間，幸好這段時間內沒有甚麼重要事件，而且花組各人都集中於四處，舞台、大道具屋、衣帽房和樂屋，再加上不論選那個選項都對好感度沒有影響，因此玩者可放心了。

另外當過了5分鐘後，分別會遇上椿、由里和霞，她們會要求大神幫她們工作。而來到樂屋，從艾蓮絲口中得知12月24日是利尼生日。當時間到了4時45分時，大神會自動到楓的房間。這樣自由時間就完了。

自由時間一

選項編號	地點	情況	應對	效果
4	買店	—	買相片（ブロマイドを買う）	—
5	舞台	見瑪利亞在整理舞台	為何只準備下面（どうして下準備だけなんだい？）	—
			很期待呢（楽しみだなあ）	—
			隱瞞些甚麼？（…何か隠してない？）	—
6	大道具部屋	織姬問「師走」要怎説	「師僧」（「しそう」だよ）	—
			「師走」（「しわす」だよ）	—
			「師走」（「しばしり」だよ）	—
7	衣帽房	完奈選的衣服	很靚的衣服（きれいな衣装だろうね）	—
			華麗的衣服（ハデな衣装だろうね）	—
			很似男性的衣服（男っほい衣装だろうね）	—
8	樂屋	12月24日是誰生日	櫻？（さくらくん？）	—
			紅蘭？（紅蘭かな？）	—
			艾蓮絲？（アイリスかな？）	—
			壽美麗？（すみれくんかな？）	—
			織姬？（織姫くんかな？）	—
			利尼？（レニかな？）	—

誰是主角？



4時45分，大神來到楓的房間，楓説出今次「奇跡之鐘」的公演要由大神選出主角，而且楓已幫大神找了四個適合人選，這四人就是玩者好感度對高的四人，若是跟隨筆者的紅色字選擇，相象將是櫻、艾蓮絲、壽美麗和利尼（若玩者想追求其餘四人，就要由第一話開始，選擇對其餘四人好感度有利的選項），這可説是決定玩者的追求對象。當到了5時30分時，大神就依照約定幫椿等人，可是只能去一處，這就要玩者自行選擇。

工作後的大神，對於選擇主角一事非敘煩腦，於是椿便和大神到食堂去（筆者選了椿，若是選霞和由里，選項仍是沒變），幫大神解決心事。當晚大神在帝劇四處逛，豈料到在不同地方，分別遇上櫻、艾蓮絲、壽美麗和利尼（若玩者的對象是其餘四人，就會遇上她們，而不會遇上櫻、艾蓮絲、壽美麗和利尼），她們都是因主角一事而煩腦，經大神的安慰後，四人都心安理得。

翌日，眾人在樂屋集合，等待大神的決擇，大神説出櫻是今次的主角後（筆者比較喜歡她），大家都替她高興，之後今次的公演全由大神指揮，各人都為這次公演落足心機排練，公演的日子很快就來臨。

強制時間二

選項編號	地點	情況	應對	效果
9	楓的房間	要大神選今次公演的主角	是，明白（…はい、わかりました）	—
			我不行（俺には…ムリですよ）	—
10	走廊	到那裏幫手工作	去幫霞（かすみを手伝いに行く）	—
			去幫由里（由里を手伝いに行く）	—
			去幫椿（椿を手伝いに行く）	—
11	食堂	大神會選誰作主角	選誰好，還不知道（誰かいいが、わからないんだ）	—
			考慮落選的人的心情（残った人のことを考えると…）	—
★12	遊戲室	壽美麗想成為主角	我想會是的（俺は、そのつもりだよ）	—
			現在還考慮着（まだ、考えるところだよ）	壽美麗好感度上升
			不要説這些（…それは、言えないよ）	—
★13	窗台	瑪利亞在讀台詞	不要緊，一定成功（大丈夫、きっと成功するよ）	瑪利亞好感度上升
			我…責任重大（俺…責任重大だな）	—
			休息一下會較好（もう休んだほうがいいよ）	—
★14	中庭	利尼想跳舞	是，好（ああ、いいとも）	利尼好感度上升
			利尼的舞踊？（レニの…踊り？）	—
			我只是經過（見まわりの途中だから…）	—
★15	舞台	櫻在練習	加油，櫻（かんばれよ、さくらくん）	櫻好感度上升
			基本是很重要的（基本は、大事だから）	櫻好感度上升
			各自休息吧（…そろそろ、休みなよ）	—
★16	艾蓮絲的房間	擔心作主角的事	沒有這樣的事（そんなことはないよ）	艾蓮絲好感度上升
			這樣或許會更好（それが、かえっていいかもしれないぞ）	艾蓮絲好感度上升
			的確沒有辨法（確かに…無理があるかもな）	—
★17	樂屋	覺得自己載眼鏡不配主角	沒有變（ヘンじゃないよ）	紅蘭好感度上升
			相反會不錯（逆に、いけるかもしれないぞ）	紅蘭好感度上升
			的確是…（確かに…そうかもな）	—
★18	鍛鍊室	完奈在念台詞	一定做到的（きっと、できるよ！）	完奈好感度上升
			哈…怎樣呀（さあ…だうだろう）	—
			的確是很難的（確かに…難しいな）	—
★19	音樂屋	織姬彈不出音樂	拿出自信，織姬（自信を持てよ、織姬くん）	織姬好感度上升
			還有時間（そういうときもあるよ）	—
			今日慢慢休息（今日は、ゆっくり休みなよ）	—
20	樂屋	選擇誰當主角	—	DOUBLE LIPS
21	樂屋	指向櫻時	只有櫻適合（さくらくん、いいか）	到選項 29-32，33
			再考慮一下（もう少し、考えよう）	—
22	樂屋	指向壽美麗時	只有壽美麗適合（すみれくん、いいか）	到選項 29-32，36
			再考慮一下（もう少し、考えよう）	—
23	樂屋	指向瑪利亞時	只有瑪利亞適合（マリアしか、いない！）	到選項 29-32，34
			再考慮一下（もう少し、考えよう）	—
24	樂屋	指向利尼時	只有利尼適合（レニしか、いいか）	到選項 29-32，35
			再考慮一下（もう少し、考えよう）	—
25	樂屋	指向艾蓮絲時	只有艾蓮絲適合（アイリスしか、いない）	到選項 29-32，37
			再考慮一下（もう少し、考えよう）	—
26	樂屋	指向完奈時	只有完奈適合（カンナしか、いいか）	到選項 29-32，40
			再考慮一下（もう少し、考えよう）	—
27	樂屋	指向織姬時	只有織姬適合（織姬くんしか、いいか）	到選項 29-32，39
			再考慮一下（もう少し、考えよう）	—
28	樂屋	指向紅蘭時	只有紅蘭適合（紅蘭しか、いいか）	到選項 29-32，38
			再考慮一下（もう少し、考えよう）	—
29	舞台	要如何佈置舞台	有光猛的感覺（明るい感じでいこう）	—
			有莊嚴的感覺（荘厳な感じいこう）	—
			奇怪的感覺（あやしげな感じいこう）	—
30	舞台	要有甚麼風味	感動（感動的にしょう）	—
			活劇般的（活劇的にしょう）	—
			喜劇性（喜劇っぽくしょう）	—
31	舞台	其他人要如何扮演	同心合力聚集一起（息をあわせて、まとまりよく）	—
			平排在一起（なるべく、ひかえめに）	—
			由大家自由發揮（みんなにまかせる）	—
32	舞台	要如何扮演主角	清純的（清らかにいこう）	—
			光亮的（明るくいこう）	—
			優雅的（優雅にいこう）	—

★＝這些選項只供最高好感度的四人

選櫻作主角的時候









12月24日，是帝國歌劇團聖誕公演「奇跡之鐘」之日。在開演前，劇場的客席座滿觀眾，花組各人的表演，一個感動的故事在這裏展開…櫻就像聖母般華麗，大家都是為了這一天的來臨而努力。

聖誕公演完結，大家為利尼的生日、公演成功和聖誕詳開派對，氣氛相當熱鬧。正當大神想回房休息時，櫻前來多謝大神，米田見二人在密談，於是便讓二人出外約會，直至12時為止。二人於是離開帝劇，四處逛逛。

來到街上，帝都正下着雪，就像造夢似的，櫻掀意到附近的教堂去，來到教堂後櫻感謝大神的愛，這時櫻含情密密地閉上雙眼，正當大神吻她之際，12時的鐘聲響起，魔法時間完結，櫻並不想回帝劇，更伏在大神的背部説：「由現在開始，我們永遠在一起」。

選項編號	地點	情況	應對	效果
33	教堂內	櫻含情密密地閉上雙眼	吻她（キスをする）	—
			不答	—

選瑪利亞作主角的時候





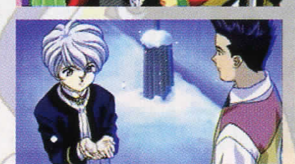
12月24日，是帝國歌劇團聖誕公演「奇跡之鐘」之日。在開演前，劇場的客席座滿觀眾，花組各人的表演，一個感動的故事在這裏展開…瑪利亞就像聖母般華麗，大家都是為了這一天的來臨而努力。

聖誕公演完結，大家為利尼的生日、公演成功和聖誕詳開派對，氣氛相當熱鬧。正當大神想回房休息時，瑪利亞前來多謝大神，米田見二人在密談，於是便讓二人出外約會，直至12時為止。二人於是離開帝劇，四處逛逛。

來到街上，帝都正下着雪，二人在街上散步，不久看見附近有間教堂，便打算在教堂祈禱，瑪利亞向神祈求，能和大家一起，而且希望能永遠與…這時12時的鐘聲響起。

選項編號	地點	情況	應對	效果
34	教堂內	與瑪利亞一起祈禱	感謝上天可令我們有這一天（これまでのことを感謝する）	—
			為將來的幸福祈禱（これからの幸せを祈る）	—

選利尼作主角的時候





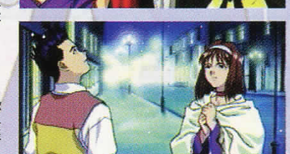
12月24日，是帝國歌劇團聖誕公演「奇跡之鐘」之日。在開演前，劇場的客席座滿觀眾，花組各人的表演，一個感動的故事在這裏展開…利尼就像聖母般華麗，大家都是為了這一天的來臨而努力。

聖誕公演完結，大家為利尼的生日、公演成功和聖誕詳開派對，氣氛相當熱鬧。正當大神想回房休息時，利尼前來多謝大神，米田見二人在密談，於是便讓二人出外約會，直至12時為止。二人於是離開帝劇，四處逛逛。

來到街上，帝都正下着雪，她明白做人的意義，不久二人來到教堂，她對於祈禱完全不明，經過大神的指點，她向神祈求希望能與和大家一起，甚至是永遠和大神一起，12時的鐘聲在這裏響起。

選項編號	地點	情況	應對	效果
35	教堂內	利尼不懂祈禱	想要些甚麼？（何か、お願いをしたら？）	—
			作感謝（感謝をささげてみたら）	—

選壽美麗作主角的時候



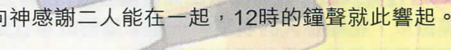


12月24日，是帝國歌劇團聖誕公演「奇跡之鐘」之日。在開演前，劇場的客席座滿觀眾，花組各人的表演，一個感動的故事在這裏展開…壽美麗就像聖母般華麗，大家都是為了這一天的來臨而努力。

聖誕公演完結，大家為利尼的生日、公演成功和聖誕詳開派對，氣氛相當熱鬧。正當大神想回房休息時，壽美麗前來多謝大神，米田見二人在密談，於是便讓二人出外約會，直至12時為止。二人於是離開帝劇，四處逛逛。

來到街上，帝都正下着雪，覺得二人能在這裏是很不可思議，二人來到教堂後，壽美麗向神感謝二人能在一起，12時的鐘聲就此響起。

選項編號	地點	情況	應對	效果
36	帝劇外	壽美麗覺得現在與大神一起很不可思議	的確，很不可思議（たしかに、不思議だね）	—
			不，並非不可思議（いや、不思議じゃないよ）	—



選艾蓮絲作主角的時候





12月24日，是帝國歌劇團聖誕公演「奇跡之鐘」之日。在開演前，劇場的客席座滿觀眾，花組各人的表演，一個感動的故事在這裏展開…艾蓮絲就像聖母般華麗，




大家都是為了這一天的來臨而努力。

聖誕公演完結，大家為利尼的生日、公演成功和聖誕詳開派對，氣氛相當熱鬧。正當大神想回房休息時，艾蓮絲前來多謝大神，米田見二人在密談，於是便讓二人出外約會，直至12時為止。二人於是離開帝劇，四處逛逛。

來到街上，帝都正下着雪，艾蓮絲造雪球送給大神。接着二人是到教堂，艾蓮絲感到自己的年齡太小而不襯作主角，經大神鼓勵後，她向大神提出結婚要求，12時的鐘聲終於響起，大神乘機離開呢。

選項編號	地點	情況	應對	效果
37	教堂內	艾蓮絲扮演主角是否很不襯		—
			或許是（そうかもそれないな）	—

選紅蘭作主角的時候






12月24日，是帝國歌劇團聖誕公演「奇跡之鐘」之日。在開演前，劇場的客席座滿觀眾，花組各人的表演，一個感動的故事在這裏展開…紅蘭就像聖母般華麗，大家都是為了這一天的來臨而努力。

聖誕公演完結，大家為利尼的生日、公演成功和聖誕詳開派對，氣氛相當熱鬧。正當大神想回房休息時，紅蘭前來多謝大神，米田見二人在密談，於是便讓二人出外約會，直至12時為止。二人於是離開帝劇，四處逛逛。

來到街上，帝都正下着雪，這令她覺得與大家一起很開心，於是二人來到教堂，12時的鐘聲響起，這時紅蘭說將自己所發明的可作16連發的爆竹，結果都是爆炸收場。

選項編號	地點	情況	應對	效果
38	帝劇外	紅蘭覺得和大家一起很好	不止這樣（そんなことないよ）	—
			這樣不是很好（そうかもしれないな）	—

選織姬作主角的時候






12月24日，是帝國歌劇團聖誕公演「奇跡之鐘」之日。在開演前，劇場的客席座滿觀眾，花組各人的表演，一個感動的故事在這裏展開…織姬就像聖母般華麗，大家都是為了這一天的來臨而努力。

聖誕公演完結，大家為利尼的生日、公演成功和聖誕詳開派對，氣氛相當熱鬧。正當大神想回房休息時，織姬前來多謝大神，米田見二人在密談，於是便讓二人出外約會，直至12時為止。二人於是離開帝劇，四處逛逛。

來到街上，帝都正下着雪，街下的燈光使她覺得和大家一起就像燈光一樣閃耀着，不久二人來到教堂門前，看見聖誕樹的星星搖搖欲墜，於是便由大神幫忙，將星星放好，此時12時的鐘聲響起。

選項編號	地點	情況	應對	效果
39	帝劇外	織姬覺得和大家一起會像發光	一直在一起（ずっと、一緒だよ）	—
			織姬變了（織姬くんも、変わったなあ…）	—

選完奈作主角的時候






12月24日，是帝國歌劇團聖誕公演「奇跡之鐘」之日。在開演前，劇場的客席座滿觀眾，花組各人的表演，一個感動的故事在這裏展開…完奈就像聖母般華麗，大家都是為了這一天的來臨而努力。

聖誕公演完結，大家為利尼的生日、公演成功和聖誕詳開派對，氣氛相當熱鬧。正當大神想回房休息時，完奈前來多謝大神，米田見二人在密談，於是便讓二人出外約會，直至12時為止。二人於是離開帝劇，四處逛逛。

來到街上，帝都正下着雪，這使完奈很開心，二人還一邊玩雪戰，一起走，不久來到教堂，進入後大神說出找她當主角的原因，令她開心不已，二人離開教堂之後12時的鐘聲響起，完奈向大神說出「真的多謝你！」。

選項編號	地點	情況	應對	效果
40	教堂內	為何要選完奈	我想完奈會最好（カンナが一番だと思ったのさ）	—
			因為很有趣（おもしろうだったから）	—

第十話——巷有如下雪一樣

新年來臨



聖誕過去，新的一年又來臨，花組眾人都聚集在樂屋慶祝新年，大家都有各自的新年願望，有的是比以前強，有的是想快高長大。在這幾天的假期，每人都有各自不同的去處和目標，而大神則沒有甚麼特別詳目，因此可說是最空閒的一人。

強制時間一

選項編號	地點	情況	應對	效果
1	樂屋	新年願望	能夠得到和平（平和ために努力する）	大神性格轉硬
			與大家和陸相處（みんなと仲良く）	—
			有趣的生活方式（おもしろおかしく暮らす）	大神性格轉軟
			不答	—
2	樂屋	有何打算	我留在帝劇（俺は留守番してますよ）	—
			想離開這裏，出外逛逛（どうか行きたい）	—
			睡覺（正月は寝て過ごします）	—
			不答	—

其他人作離開準備



翌日，大神在8時起床，便在這段自由時間裏找其他人，不過這次的自由時間只得半小時間，因此不能找齊所有人，所以要取得誰的好感就要看玩者自己的喜好。另外在新年中，可以到買店買特別限定的相片，因此千萬不要錯過。

自由時間一

選項編號	地點	情況	應對	效果
3	買店	—	買相片	—
4	壽美麗的房間前	她準備回家	問候你的家人（ご家族に、よろしく）	壽美麗好感度上升
			今次會回來嗎？（今度、は帰って来れるのか）	—
5	織姬的房間前	她準備見雙親	問候你的父母（ご両親に、よろしく）	—
			織姬，這太好了（織姫くん…よかったね）	織姬好感度上升
6	完奈的房間前	她準備回家鄉	等着你的手信（おみやげ、たのしみしてるよ）	—
			今次要早點回來（今度は、早く帰ってこいよ）	完奈好感度上升
7	紅蘭的房間前	她約了朋友	幫我問候她（よろしく伝えしてくれよ）	紅蘭好感度上升
			是個怎樣的人？（どうな人なだい？）	—
8	艾蓮絲的房間前	她準備見雙親	問候你的父母（ご両親に、よろしく）	艾蓮絲好感度上升
			一個人去（一人でいけるのかい）	—
9	利尼的房間前	她準備出外行	很開心呢（楽んできないよ）	利尼好感度上升
			第一次想去那裏（初もうで、どこに行くんだい）	—
10	瑪利亞的房間前	她準備找花小路伯爵	幫我問候他（よろしく、伝えておいてくれよ）	瑪利亞好感度上升
			真的辛苦你（わざわざ、大変だ）	—
11	櫻的房間前	她回家鄉	問候你的母親（お母さんによろしくね）	櫻好感度上升
			帶些手信回來（おみやげよろしくね）	—

在第九話選櫻當主角時





當玩者在第九話選櫻選擇作主角時，強制時間一之後就會到選項26，櫻會邀請大神到其家中，若玩者在第九話中，不是選櫻作主角，就不能發生以下的事件。當自由時間一完結時，就會由選項12開始。

大神在房內更衣後來到櫻的房間，二人先到支配人室向米田和楓告別，之後二人乘火車到櫻的故鄉仙台去。在火車廂中，他們給別人的感覺，就很像要去訂婚似的。來到仙台後，大神想四處逛逛，櫻便帶大神到一顆斷了一半的樹木處，她說出以前曾有人被雷打過，而奇跡生還一事，就在此時，有位少年認識櫻，原來他是櫻的好友，而且更是被雷打過的人，互相介紹後，櫻便帶大神都其家見母親真宮寺若菜，接着櫻帶大神到其父一馬的房間，看看其父的遺照。

由於二人長途拔涉，不久便進房休息，在大神休息的期間，若菜問他有關櫻的事，而且更問是為了甚麼而戰，大神回應後再進房休息。

翌日，大神隱約聽到櫻的聲迫，於是便醒來看過究竟，原來她正在為大神作早飯，在這一刻，大神感到非常之幸福呢！飯後若菜吩咐櫻帶大神到一馬的墓碑處拜祭，櫻便依照其母的吩咐去做。一馬的墓碑，只有真宮寺一族才可看見，但大神竟然可清楚看到，就在此時，通訊機響起，楓告給二人在王子發生敵人，但是敵身份不明，是非常事件，於是二人便決定出戰。





強制時間二

選項編號	地點		情況	應對　　效果
★26	走廊	櫻邀請大神到其家中	叫我去的話，我很開心（俺でよければ…喜んで）	櫻好感度上升
			我還未有心理準備（ご、心の準備）	—
			很像說諳約（…婚約者みたい）	櫻好感度上升
12	大神的房間	換衫	取通訊機（キネマトロンをもっていかない）	—
			到櫻的房間（さくら部屋へ行く）	—
13	櫻的房間前	問櫻對這件新衫的感覺	是否很失禮（失礼のないようにね）	櫻好感度上升
			襯不襯（似合うかい）	櫻好感度上升
			不答	—
14	火車上	是定婚	啊！是（まあ、そんなところです）	—
			不，不是（い、いえ、違います）	—
			不答	櫻好感度上升
15	仙台站出口	直接去櫻的家	是，去吧（ああ、そうしよう）	到選項 17
			不如先去其他地方（どこか、より道していかなか）	—
16	樹旁	遇見櫻的朋友	我是大神一郎（大神一郎）	大神性格轉硬/ 櫻好感度上升
			你就是被雷打中的人（君…雷にうたれんじゃ）	大神性格轉軟/ 櫻好感度上升
17	櫻的家門前	櫻的母親前來迎接	第一次見，我是大神一郎（はじめまして、大神一郎です）	—
			第一次見，媽媽（はじめまてお母さん）	大神性格轉軟
			啊…第、第一次見（あ…は、はじめまて）	—
18	一馬的房間	看見一馬的遺照	是位正義感很強的人（正義感の強そうな人だね）	—
			是位很冷靜的人（落ちついた感じの人だね）	—
			是位溫柔的人（やさしそうな人だね）	—
19	客廳	借一馬的睡袍	這樣的話，就借來用（それでは、お借りします）	—
			不…不是這麼好（いや…それはわるいよ）	—
			不答	—
20	房間內	櫻有沒有麻煩人	沒有這回事（こんなことはありませんよ）	—
			麻煩就…（迷惑というほどでは…）	—
			不答	—
21	庭園	大神為了甚麼而戰	為了帝都和平（帝都の平和を守るからです）	—
			為了喜歡的人（好きな人がいるからです）	—
			不答	—
22	房間內	聽到櫻在造早飯	立即起床（すぐに起きる）	櫻好感度上升/ 到選項 24
			再睡多一會（もう少し寝る）	—
23	房間內	聽到櫻的聲音	早晨，櫻（おはよう、さくらくん）	—
			再睡多 5 分鐘（あ、・あと 5 分）	—
24	客廳	吃櫻造的早飯	很好吃（うん、うまい！）	櫻好感度上升
			原想是很好吃…（ああ…いいと思うげど…）	—
			不答	—
25	一馬之墓	敵出現	一定會回來（必ず、生きて帰ります）	櫻好感度上升
			二人還未玩過（また、二人で遊びに来ます）	—
			不答	櫻好感度上升

★＝在強制時間一之後出現的選項

在第九話選壽美麗當主角時





在第九話選壽美麗作主角的時候，強制時間一完結後便會先到選項40，壽美麗會邀請大神到府上，若玩者在第九話中，不是選壽美麗作主角，就不能發生以下的事件。而當自由時間一完結時，就會由選項27開始。







大神在房內更衣後來到壽美麗的房間，二人先到支配人室向米田和楓告別，之後二人乘火車到神崎府去。距離上次到神崎府都有半年，大神對於上次的衝突並無畏懼。來到神崎府的門前，出來迎接二人的就是這裏的官家，打過招呼後由壽美麗帶大神到自己的房間，大神看見她的房後發覺比帝劇的還要美，這時壽美麗提出為他作飯，大神當然不能拒絕，不一會，壽美麗的菜來到，大神嘗了她的手勢，雖然並不是很好吃，但都有個人的風味。此時剛巧壽美麗回來，還稱有要事找壽美麗，於是大神便獨個兒留下。可是經過了一段時間，壽美麗還未回來，大神便四處找她，豈料到在庭園的某個角落找到她，可是她的表情並不好，原來其母找她是為繼承父業的問題，突然官家前來找大神，說有些奇怪的聲音，大神知道是由通訊機所發出的，便立即看看通訊機，原來在王子出現一批敵人，可是並不知來歷，這事竟被壽美麗聽到，於是二人便趕回帝，向王子進發。



強制時間二

選項編號	地點	情況	應對	效果
★40	走廊	壽美麗邀請大神到其府上	叫我去的話，我很開心（俺でよけば‥‥喜んで） 我去沒問題（俺…行っても大丈夫かな）	壽美麗好感度上升 壽美麗好感度上升
27	大神的房間	換衫	取通訊機（キネマトロンをもっていかない） 到壽美麗的房間（すみれの部屋へ行く）	— —
28	壽美麗的房間前	問壽美麗對這件新衫的感覺	因為見你父母（ご両親にお会いするからね） 襯不襯（似合うかい） 不答	壽美麗好感度上升 壽美麗好感度上升 —
29	火車上	壽美麗的官家很惡	不會（そ、そんな…） 不要緊，他不會很恐怖（大丈夫、怖くはないよ） 我回去（…俺、帰るよ）	— 壽美麗好感度上升 壽美麗好感度下降
30	神崎府門前	向管家打招呼	大家都是（いえ、こちらこそ…） 大家，都很強呢（みなさん、手強かったですよ） 不答	— — —
31	壽美麗的房間內	看見其房的裝飾	很光亮的房間（明るくて，いい部屋たね） 比帝劇的房間更有你的風味（帝劇の部屋より、地味だね） 有很多布（…ぬいぐるがあるぞ）	壽美麗好感度上升 — —
32	壽美麗的房間內	看見有封信在枱上	看信的內容（読んでみる） 不答	壽美麗好感度下降 —
33	壽美麗的房間內	壽美麗要為大神煮飯	這…不能（そんな…無理だよ） 這很期待（これは、楽しみだなあ） 不答	— 壽美麗好感度上升 —
34	飯廳	味道如何	真的有點…（これはちょっとなあ…） 很有個性的味道（こ、個性的な味つけだね） 很好吃（お、おいしいよ）	— 壽美麗好感度上升 壽美麗好感度上升
35	飯廳	遇上壽美麗的父母	打擾你（おじゃましています） 這真有點失禮（その節は失礼いたしました） 不答	— — —
36	飯廳	神崎忠義問大神有沒有後悔	沒有後悔（後悔などしていません） 有點後悔（ちょっと後悔してます） 不答	— — —
37	飯廳	不見壽美麗	去找她（探しに行く） 在這裏等待（探さすに、そっとておく） 不答	— — —
38	庭園	聽到BB聲	是通訊機（キネマトロンだ！） 是鬧鐘（目覚し時計ですか？） 不答	— — —
39	神崎府門前	要好好照護壽美麗	是！（はい！） 但仍未玩過（また、遊びに来ます） 不答	壽美麗好感度上升 壽美麗好感度上升 壽美麗好感度上升

★＝在強制時間一之後出現的選項

遊戲之外的《櫻大戰》

LD：BEAL-1079
VIDEO：BES-1798
發售日：5月25日
片長：30分
定價：5800日圓
註：全4集

《櫻大戰～櫻華絢爛～》第三幕「春天是彌生的初戰鬥」

除了遊戲之外，亦可在OVA系列看到《櫻大戰》，第一幕和第二幕都已推出，而第三幕將會在5月25日發售。在第一幕和第二幕中，故事分別說出花組的組成，櫻等人是如何加入「帝國華擊團」等事情，至於第三幕，故事將會說櫻終於到達帝劇，可惜並不能參加初次的公演，而敵人仍展開攻擊，花組第一次出擊戰鬥，真的很期待呢！



初次公演！！

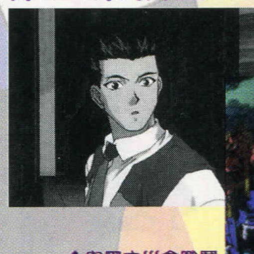
◆原來初次公演是「羅密歐與朱麗葉」

光武出擊！！


◆在朝陽下出擊的光武


◆戰鬥開始了！

第四幕預告！！


◆大神一神終於加入「帝國華擊團」，故事究竟會變成怎樣？


◆與黑之巢會戰鬥



花組雙週報

HI！大家好嗎？首先真的很多謝各位讀者的支持，原因是在筆者每天上班時，枱面上都有數封讀者寄來的信，真的很感動啊！另外不知道這回的攻略如何呢？由於在第九話開始，玩者必須選擇自己所喜歡的對象，而引至第十話的故事有所不同，相信各位玩者是不會選擇同一人的，當筆者考慮過這點後，便決定將所有故事都作詳盡的攻略，所以喜歡櫻而外的玩者就不用失望了！不過由於今期的版位有限，並未能將第十話的故事全部刊登，因此餘下的將會在下期刊登，不便之處，敬請原諒。



送給讀者的小玩意

當玩者玩到第九話時，必定要選擇自己喜歡的角色，不過你又知不知道自己襯不襯她(他)呢？唔…不如大家試玩以下的小型心理測驗，看看自己最理想的對象是誰，這個心理測驗不論男女都適合的。(答案請看後頁)

YES →
NO →

START

Q1 你是男性？
Q2 你有沒有男朋友？
Q3 你的理想對象是否要有型有款？
Q4 你喜歡白色嗎？
Q5 你喜歡身材較豐滿的女性嗎？
Q6 你是很懶惰的人嗎？
Q7 你的《櫻大戰2》是原裝。
Q8 你寂寞嗎？
Q9 你喜歡看電影嗎？
Q10 你喜歡洗澡嗎？
Q11 你喜歡蝴蝶嗎？
Q12 若你是位演員，想不想當正義那方？
Q13 喜歡SHOPPING嗎？
Q14 你的血型是O型。
Q15 加山雄一比大神一郎有型。
Q16 你是喜歡七月出生的人嗎？
Q17 是否經常與朋友吵架？
Q18 你是意志堅強的人。
Q19 你喜歡射擊遊戲嗎？
Q20 覺得自己很有統率能力。
Q21 不喜歡玩具熊？
Q22 你朗怕蜘蛛嗎？
Q23 你很討厭機械人嗎？
Q24 你喜歡意大利嗎？
Q25 你是否喜歡飲酒？

A型 B型 C型 D型 E型 F型 G型 H型 I型 J型





獎品內容

超級特別獎(3名)	《櫻大戰2》TRADING CARD一盒
最情紳獎(3名)	《櫻大戰2》歌謠全集
普通特別獎(3名)	《櫻大戰》REAL MODEL公仔一個
超級擁躉獎(5名)	《櫻大戰2》CD SNIGLE

帝劇倶樂部

親愛的桐島完奈的姐姐：

妳好嗎！?我名字叫彤彤，也可以叫我本奈子，我好高興啊！那是因為我可以寫信如虎般強，如菊花那麼盛放和開朗的完奈姐姐啊！我以前都估不到我可以和妳在信內說話，我真是太高興了，雖然我成為妳的擁躉不足一年，但我最初的那一次見到妳，妳的樣子已紳紳印在我的心裡，無論我發夢時也見到妳，上課時也夢見妳，無論我身在何處，我都見到妳，妳的演出我場場都有去看，看十多次我也不會壓綣，除了那樣，妳的短短的中啡色頭髮，加上在頭上的白色頭帶，和妳那雙吸引，迷人的眼睛，使妳的決點完全被優點俺沒，和那哨秀的身材，連大神都被妳那身材吸引住，我覺得妳是世界上最美麗的，可能因為我是她的擁躉，就算妳變了什麼我也永遠喜歡妳的，其實我今次來信，我一，其實想同妳說話，第二，我是想妳成為我的契姐姐，我知道妳一定會答好的！好了，說到那裡吧！契姐姐再見。我下次再寫比妳。

彤彤上

我最愛的利尼：

おはようございます！好高興，又給妳來信了！

我真的很高興呀！因為我終於看見了…看見了身穿聖母服裝的利尼，看見身穿花組戰鬥服的利尼，看見身穿淺藍色和服，與大神隊長手牽手的利尼…實在太高興了！利尼很幸福呢！因為只要與大神隊長一起，妳便會露出甜甜的笑臉！很棒呢！

在消滅了京極後，大神隊長一起約會吧！記得你們玩撈金魚的遊戲時，大神隊長一只金魚也撈不到；而妳卻撈了一袋金魚，好厲朗哦！(什麼時候妳也教我一下撈金魚的秘決吧！)之後，大神隊長輕輕地牽住妳的手，妳便再次甜甜地笑了起來…好浪漫哦！

真羡慕大神隊長呢…(又是那句！)

…還有！利尼的歌聲好帥呢！在花組所有隊員中，我最喜歡妳的聲音了，好特別，好適合妳呢！

今天就談到這裡吧！下次再通信，記住要回信哦！

此致：

祝：有大神在身邊，

永遠露出甜美的笑容！

さようなら！

已付回郵信封！

要回信哦！

BCS丹上

個人資料大公開

性名：瑪利亞(マリア・タチバナ)
年齡：二十一歲
出生日期：一九〇三年六月十九日
身高：一八六CM
體重：六五kg
三圍：八八/ 六〇/ 九〇
血型：O型
出身地：俄羅斯





性名：織姬(ソレッタ・織姬)
年齡：十七歲
出生日期：一九〇七年七月七日
身高：一五八CM
體重：四七kg
血型：B型
出身地：意大利

心理測驗答案大公開！！

A型

恭喜你！最適合你的角色就是真宮寺櫻，相信你的儀表都不錯，但是不要因此而叫囂張，因為你將會得不到好結果。

B型

嘩！最襯你的相信只有艾蓮絲，不過先看看自己幾多歲，因為她只得12歲，若是大過她十幾年就…(不要欺負小妹妹)。但是細過她的，就當她是你姐姐好了。

C型

今次你真是發財了！因為你的最理想對象是壽美麗，她這麼富有，相信下半輩子都不用憂，但是你要日日幫她沖茶、按摩，有排你捱！

D型

哈！想不到最襯你的竟然是完奈，唔…相信你要去學一學空手道，否則…你被她打死，你都未能和她約會。

E型

你今次慘了！對着嚴緊的瑪利亞，你休想乘機偷懶，你都是比心機做事好了，否則後果不堪設想。

F型

想不到你的理想對象是紅蘭呢！你要多作心理準備，因為她隨時拿出新的發明來找你嘗試，她的發明品經敘會爆炸人人佳知，都是勸你買重保險好了。

G型

估不到你的理想對象是織姬。唔…基本上沒甚麼特別，只是看看你的錢包，有沒有足夠的金錢養起她好過！

H型

真的恭喜你！因為最受人喜歡的利尼竟是你的理想對象，不過你要有心理準備，因為她仍不能習慣與別人一起過活，因此你要教她甚麼是感情啊！

I型

哈哈！你的理想對象是米田一基，其實不是死天王中的豬已很好了，不過想換個適合人選不是不行，只要你每天抄100次「我會悔改」就行。

J型

相信最襯你的就是大神一郎，雖然他的男主角之一，但是想深一層，他經常被女性玩弄，這麼沒用，真的要好好考慮啊！

(註：以上只純屬與讀者玩下，不要太認真)

SHINING FORCE III SCENARIO 2 被狙擊的神子

繼續第三王子軍追尋神子之旅

TEXT：零式迪爾
鳴謝：MS



RPG　MEM
製造商：SEGA　發售日：發售中
售價：4800日圓
SEGA SATURN

我軍
敵軍
行軍路線

BATTLE 12 拯救精靈師赫度芭



消滅狼人後，到大木之回廊出口會遇到邪教團祭司菲亞路及特詩妮，他們脅持着達比度的女友赫度芭（ヘドバ），要脅美迪奧說出古利詩亞的去向，其後更命部下將赫度芭摧眠，要她與情人達比度戰鬥，軍師立即叮囑我軍要對付施咒的邪教僧，只要消滅他後赫度芭便可恢復意識。

戰略指南：



此版開始時看像很簡單，以為避免攻擊赫度芭及消滅BOSS綠色邪教僧便可完功，但其實當我軍前進到唯一通往BOSS處的道路時，他四周的敵人會一湧而上，留意黑色邪教僧的攻擊帶有毒性；女惡魔的二級火魔法及BOSS的雷電魔法，再加上不能殺的赫度芭亦會施魔法攻擊，破關的方法是先到A、B點誘骷髏戰士及女妖魔下來後擊倒他們，再派美迪奧走上中間通道殺出缺口後，各隊員立即走到上方分散免被敵方密集魔法攻擊，然後再圍攻BOSS綠色邪教僧，消滅他便能救回赫度芭。

敵方資料：

■名稱：黑色蒙面邪教僧
HP／MP：32／0
武器：劍
移動力：6
數目：3

■名稱：赫度芭
HP／MP：13／24
武器：杖
移動力：5
數目：1



■名稱：綠色蒙面邪教僧(BOSS)
HP／MP：46／16
武器：杖
移動力：5
數目：1



其他：
殭屍×6
女妖魔×2
妖精獵人（弓箭）×3
骷髏戰士（劍）×4
紅蝙蝠×2

BATTLE 13 巴拉當西平原之戰



赫度芭回復自我後，在眾人也鬆一口氣之時特詩妮突然又再出現，以現時我軍力量實不足與她對抗，就在此時一名貌像惡魔的人加魯姆（ガルム）突然出現，破了特詩妮的魔法後更警告她立即離去，接着他還說出夫沙姆教的目標其實是處於聖都艾比西姆（エルベセム）的比沙西姆之杖，而擁有此杖者正是神之子古利詩亞，雖然不知他是敵是友，但美迪奧仍向他道謝，加露姆離去後赫度芭說從他身上感到一陣恐佈的氣息。離開大山之通道後於到達巴拉當鎮，可是邪教團亦在此時伏擊我軍。

戰略指南：

戰鬥時主角可用魔法回到村子中再到達比度初次出現的房間，內　可取得「干瀉遺跡之地圖」。說回這版的攻略，此戰的行軍十分簡單，沿路線前進站於地形效果較佳位置殺敵，雖有三次援軍而且有新出場的蜥蜴人，但整體實力並不強。在戰鬥途中上一集的傭兵祖利安突然出現，原來他被加魯姆擊落瀑布大難不死，見美迪奧等人與自己同樣要對付邪教團便決定加入我軍。







敵方資料：

■名稱：蜥蜴人
HP／MP：36／0
武器：斧
移動力：5
數目：2



其他：
骷髏戰士（劍）×7
妖精獵人（弓箭）×2
黑色邪教僧（劍）×5
綠色邪教僧（杖）×2
女妖魔×2

BATTLE 14 老騎士多哈特





戰鬥後尼路亞絲將軍剛駕巨船史基托（ツーゲ）號出航，眾人只好先到巴拉當鎮再作打算，入鎮後當守衛聽到美迪奥等人準備待潮退時起程往聖都時，立即把入口封着不準我軍離去，原來昨日聖都發生異變事件，尼路亞絲派去調查的軍隊亦全部音訊全無，因此他便發出禁止前往聖都的命令，無計可施下達比度説出當年此地領主托拉爾（ティーフニイ）被帝國軍包圍時，在領主之館突然失跡一事，從此推測這館可能有祕道離開巴拉當鎮，於是我們決定前往調查。

在領主之館的地牢監倉遇到共和國軍騎士多哈特（ドンホート），雖然他知道秘道所在，但見美迪奥是帝國王子便不願幫忙，美迪奥於是表示此行目的是協助神子古拉斯亞後，他便勉強答應了。只要將監倉入口處的木檯上的鎖匙取得後，再到多哈特的監牢門處使用，他便會帶我們從秘道離開巴拉當鎮。

戰略指南：

雖然多哈特答應協助我軍，但因他的騎士道精闢係，並不會服從美迪奥（玩者）的指令而自己行動。此戰開始只有紅蝙蝠兩隻，但一路前進敵方援軍便會不斷湧現，敵人中除了新出場的紅巨蟲外，其餘全部也是在前兩戰中常見的，我軍各人在沙地上的移動力差異很大，留意不要將陣營分得太散前進，因LEVEL較低的同伴很容易被敵人集中攻擊，女妖魔依然是最難纏的傢伙，除會二級火魔法外，還喜歡對美迪奥施擾亂攻擊，要第一時間把她幹掉，紅巨蟲的攻擊帶有麻痺性，但攻守力不強無甚威脅，到遺跡取得寶物後，再將此版敵人全數消滅便可過版。





我軍
敵軍
敵援軍
行軍路線
遺跡

敵人資料：

■名稱：紅巨蟹
HP／MP：30／0
移動力：4
數目：3



其他：
紅蝙蝠×2
骷髏戰士（劍）×5
蜥蜴人（斧）×4
女妖魔×2

千瀉遺跡攻略

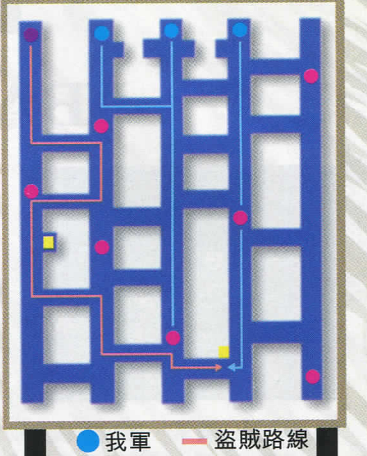
遺跡的四周要絲迪、奇比路等人在附近才好進入，我軍消滅遺跡草地附近的紅蝙蝠，盜賊便會立即現身闖入，若奇比路離遺跡太遠便可能會壞其奪寶大事。進入此遺跡滅賊奪寶的最佳人選是人馬的奇比路及魔法師絲迪，遺跡內四周的骷髏戰士是會站着不動，沒阻去路的基本上不用理會，盜賊會沿地圖所示路線去開寶箱，而奇比路應有足夠機動力在取得右下方的寶箱後再截擊想逃離的盜賊，絲迪則負責開路或助攻的工作，因她的火魔法對骷髏戰士及盜賊亦相當有效。











我軍　盜賊路線
敵軍　奪寶路線
盜賊　寶箱

遺跡敵人資料：

盜賊（刀）×1
骷髏戰士（刀）×7

BATTLE 15 通往聖都之路



美迪奧等人來到了一處通往聖都的必經道路，雖然潮退之時刻已到，可惜海水仍未完全退去，但協助神子之事刻不容援，所以我軍必須繼續前進，美迪奧雖擔心狹窄的濕地會不便行軍，不過經驗老到的多哈特卻認為分散布陣前進便應無問題，而奇比路亦同意他的看法。

戰略指南：

此戰的地形效果對人馬炮兵的奧路非常不便，但對戰士系及魔法師系的無甚影響，戰鬥初段只需留意女妖魔的擾亂攻擊，若美迪奧中招便後患無窮，一路前進海上會不斷出現八爪魚之爪，是此戰最難捱的敵人，HP值20以下的隊員不要行近海邊，牠們隨時可將其一擊至死，戰鬥中段鳥人施路會再出場，牠警告美迪奧前方海底有一異物，並受聖比奧施所托帶來艾比西姆寶珠協助美迪奧，我軍走到敵陣末段時那隻受魔力影響的大八爪魚怪果然出現，施路最好先將寶珠交給防禦力較佳的同伴，再令他在八爪魚怪面前使用，這樣攻擊牠時才會有效果，不過最好先把牠身旁的巨爪滅掉，才再對付本體，用火魔法或戰士系攻擊此八爪魚怪最為有效。









敵方資料：

■名稱：八爪魚怪（BOSS）
HP／MP：150／0
移動力：5
數目：1

■名稱：八爪魚之爪
HP／MP：45／0
移動力：7
數目：5

■名稱：八爪魚巨爪
HP／MP：52／0
移動力：6
數目：2

其他：
蜥蜴人（斧）×3
女妖魔×1
紅巨蟹×4

第四章 污濁的聖地

BATTLE 16 拯救村民之戰





雖然成功來到了艾比西姆，但聖都內的村民對美迪奧軍不大友善，原因是最近帝國軍內有多人與邪教團有密切關係，而且昨日神殿又發生爆炸事件，令村民覺得身為王子的美迪奧及其同伴與邪教團有關，村長更是對我軍的發問守口如瓶，收集不到什麼情報的美迪奧軍，在村中補充物資後唯有出發到艾比西姆神殿。離開村鎮後我軍立即遇到邪教僧軍隊，還說他們佔據神殿只為護送神子等廢話，此時突然出現一位神殿內的僧侶希娜（ヘラ）直斥其非，原來她是為了解放被邪教團捉去作人質的村民而離開神殿的，多哈特此時會提出用自己來誘敵，以掩護我軍救出村民，美迪奧見他如此奮勇唯有答應。

戰略指南：

此關的主要目的是保護希娜及一眾村民，開始時A點的敵軍只派出一隻邪教僧騎士攻擊他們，而希娜應作盾牌掩護村民到B點的樹林，她受到攻擊應立即用魔法為自己回復，多哈特最多只可阻擋兩隻蜥蜴人，所以我軍速度及移動力最佳的如美迪奧，葉月及基達加

等人要盡快趕到B點阻擋敵軍攻擊村民，而這時魔法師邪教僧及BOSS飛兵邪教僧亦會一併而上，騎士及魔法師邪教僧基本上是每消滅一隻，在A點就會再出現一次增援，所以為保村民及希娜安全一定要集中兵力消滅BOSS的飛兵邪教僧，希娜更是要確保她生存才可在過版後加入我軍，而一個生存的村民更可為每一同伴加10個經驗值。



敵方資料：

■名稱：飛兵邪教僧（BOSS）

HP／MP：50／0
武器：槍
移動力：7
數目：1





■名稱：邪教僧騎士

HP／MP：32／0
武器：槍
移動力：7
數目：7



其他：
蜥蜴人（斧）×4
魔法師邪教僧（杖）×2

我軍
敵軍
行軍路線

BATTLE 17 神殿之守護神





戰鬥後村長為答謝美迪奧軍，會邀請他們回到村子休息及會有事相告，到村長家後，他會說出在神殿外的寶物庫有一名叫比路爾（ピロイ）的守護神，只要有一件名叫比路爾之眼的道具便可喚醒他，取得在村長家中的「寶物庫之地圖」，再依村長所說在村中找得一名剛受我軍所保護的青年，從他手上可取得比路爾之眼，若他在剛才的戰鬥中被殺，回到剛才戰鬥的平原他被殺的地方調查便可取得此道具。美迪奧軍來到神殿外發現四祭司之一的菲亞路亦已到達，並準備前往神殿強迫神子交出神杖，他向美迪奧挑撥一番後便與部眾們離開了，此時地面上守護神殿的裝置哥亞（コア）突然發動，一名蒙面邪教僧慘被電死，軍師基達加提醒美迪奧要留意哥亞的發動時間，前進往神殿的戰鬥便正式展開。

戰略指南

此戰最為煩人的就是那六座不能攻擊的哥亞，雖然它們的攻擊是有一定規率，但每兩座哥亞亦能交加發電，攻擊範圍及射程亦非常大，減少被轟的辦法是行軍時要盡量靠牆邊前進，因牆邊較多它射程的死角。若有隊員進入寶物庫的話，在A處便會走出四名援軍，埋伏在附近消滅他們才再前進，新出場敵人地獄犬的攻擊會使人麻痺，但牠數量不多所以依靠烏達的魔法或妖精之粉應無威脅，暗殺者的毒劍頗為厲害，但此版的敵人布陣太散，只要分批攻擊再回復便可，BOSS四周的魔法師邪教僧看似麻煩，但只要美迪奧埋身攻擊，到他反擊時卻只作軟弱的普通攻擊，再加上同伴的助攻便可將其消滅，由於這一版的敵人經驗值頗高，不妨將敵人全滅才再對付BOSS的僧侶邪教僧。



敵方資料：

■名稱：僧侶邪教僧（BOSS）

HP／MP：50／36
武器：杖
移動力：5
數目：1



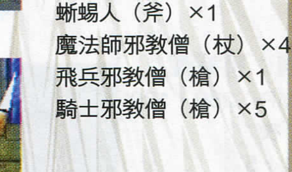
■名稱：地獄犬

HP／MP：28／0
移動力：6
數目：3

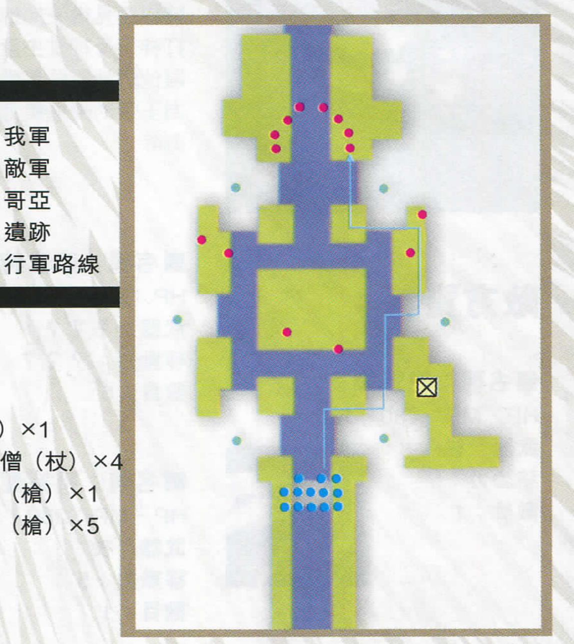


■名稱：暗殺者

HP／MP：36／0
武器：劍
移動力：6
數目：4



其他：
蜥蜴人（斧）×1
魔法師邪教僧（杖）×4
飛兵邪教僧（槍）×1
騎士邪教僧（槍）×5



神殿寶物庫攻略：

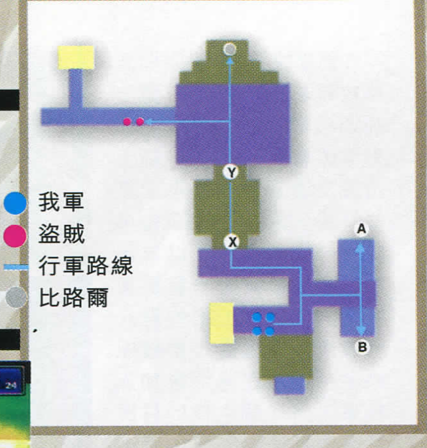
這寶物庫戰鬥必須要有鳥人施路參與，其次是移動力較佳的絲迪、葉月及奇比路，而他們身上最好帶着比路爾之眼以方便第一時間將比路爾啟動，雖然戰鬥後美迪奧可回此處，但第一時間令他加入我軍當然更好。這遺跡的戰鬥開始時，因同伴被兩座石牆隔開兩面，施路要盡快到A點調查打開X牆給同伴進入沙地，再調查B點將Y牆打開，葉月或絲迪立即追及兩賊並放魔法攻擊，這樣可將他們身上的兩件寶物一併取到手，而其中一賊更會停留在出口前站着不動，方便各人慢慢打木桶取寶物及經驗值，再在比路爾面前用比路爾之眼將他復活，消滅那名笨賊後眾人便可回主版圖繼續戰鬥。











寶物庫敵人資料：

盜賊（刀）×2

BATTLE 18 拯救神子之戰







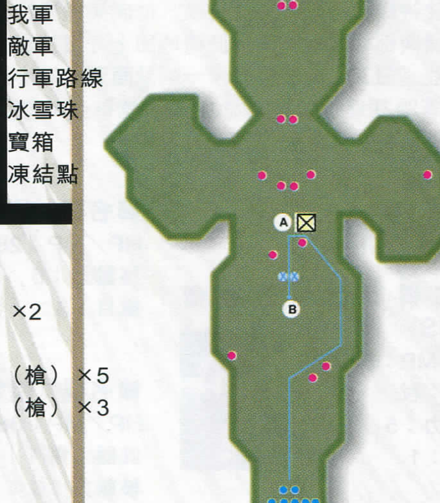
美迪奧為阻止邪教團奪走神子古拉斯亞及比沙西姆神杖，所以以最快速度趕往神殿，但四祭司之一的巴莎達及特詩妮已在此守候，原來菲亞路正在神殿地下強迫古拉斯亞解開神像的封印，此時帝國皇帝所直屬的執行死刑部隊寧巴特（レインブラッド）突然出現，他們是奉命來帶走神子及神杖的，軍師基達加見此便向美迪奧說當寧巴特攻擊邪教團時，正是走向地下拯救古拉斯亞的良機，寧巴特隊聽見後便向他說別要打神子及神杖主意，若防礙他們執行任務就算是身為王子的美迪奧亦一樣會劏除。

戰略指南：

此版的主要目的是落到B點的神殿地下，版圖上方的戰鬥是兩名祭司及寧巴特部隊的世界，以現時我軍水平並不能介入他們的戰鬥。到神殿地下的方法是取得A點的冰雪珠在凍結點處使用，留意去取寶物的同伴要擁有較高的HP值，因上方的特詩妮會隨時向我軍施召喚魔法，凍結點每一回合會浴化一次，在B點外使用冰雪珠的同伴會無法進入，魔法師赫度芭因此要停留在B點附近向凍結點使用冰雪魔法令他走進，不然寧巴特部隊消滅邪教團後會向他攻擊。







敵方資料：

■名稱：巴莎達

HP／MP：280／120

武器：杖

移動力：5

數目：1



■名稱：寧巴特部隊

HP／MP：？？？

武器：？？？

移動力：？？？

數目：6

■名稱：特詩妮

HP／MP：280／120

武器：杖

移動力：5

數目：1



其他：

暗殺者（劍）×2

地獄犬×1

飛兵邪教僧（槍）×5

騎士邪教僧（槍）×3

戰殿地下攻略：







美迪奧來到神殿地下，果然看到神子被狙擊着，菲亞路為要古拉斯亞解開神杖封印，不斷向他施雷電魔法虐待他，我軍看到菲亞路如此殘忍的行為，當然要第一時間趕往搶救。

此戰的難度不高，敵人也是常見的那幾種，要留意的只是BOSS的攻擊方法，若直接衝向那一條直巷攻擊他，隔着牆的四名蒙面邪教僧便會一併放魔法攻擊，所以攻擊BOSS前要先分兩軍將兩側的魔法師除去，接着那名BOSS便任由我軍怎樣攻擊也可把他消滅。

消滅菲亞路的部下後他仍脅持着神子不放，還恐嚇說再不解開封印，到寧巴特部隊來到時全部人也難逃一死，古拉斯亞聽到後決定開始解開封印儀式，此時寧巴特部隊果然出現，突然強光一閃，原來是神杖所解放的力量，將菲亞路及寧巴特部隊全部擊昏過去，此時出航歸來的尼路亞絲終於趕到，為恐防寧巴特部隊醒來後會對我軍及神子不利，尼路亞絲將軍命手下押着菲亞路，由古拉斯亞帶路從秘道離開神殿。





敵方資料：

■名稱：蒙面邪教僧BOSS)
HP／MP：50／0
武器：劍
移動力：6
數目：1



其他：
地獄犬×1
飛兵邪教僧（槍）×3
騎士邪教僧（槍）×2
魔法師邪教僧（杖）×5

我軍
敵軍
行軍路線









在史基托號上美迪奧軍和尼路亞絲談論現時各方狀況，認為帝國高層正有人與邪教團有所連繫，而可疑最大的是第二王子阿洛格特，原因是當日尼路亞絲收到皇帝被拐帶的情報，在趕往莎拉巴市時遇到邪教團的船隻，正快追到之時卻遭受到古尼路特軍的最新型帝國艦艾捷基達（エグゼキューダ）號的砲轟，及後質問二王子此事他卻辯稱古尼路只是誤認史基托號是邪教團船隻，尼路亞絲亦認為發生事件開端的莎拉巴特鎮是最值得調查的地方，他的助手奧絲蒂（オネスティ）調查到帝國軍正準備由此鎮從南入侵共和國的貧弱地點赫多拉特（ヘッドランド），談到此時古拉斯亞表示十分疲倦，尼路亞絲請他到自己房間休息，而美迪奧亦於船上補充物資及打探情報，來到監牢處菲亞路突然醒來，並說古尼路及其艦隊快將到達並消滅美迪奧等人，接着便用魔法逃離了，回到船上甲板看見艾捷基達號果然已駛達我艦附近，阿洛格特命令史基托號眾人快將神子及神杖交出，不然就發炮攻擊，我軍為保護古拉斯亞，史基托號正式與艾捷基達號展開一場海上炮擊戰。

戰略指南：



此戰要先派HP值較高的雷哥往前方的炮台擔任炮兵，其餘各人要分散站於船右邊免被敵艦炮轟，有需要時要為雷哥補充HP，後方炮台在敵艦接近時方可使用，而敵方的飛翼騎士亦會不時飛近，弓箭手要及時把牠滅掉免得牠們攻擊我軍炮手，將敵艦的炮台全滅後，古尼路將軍便會泊近史基托號發動白兵戰。



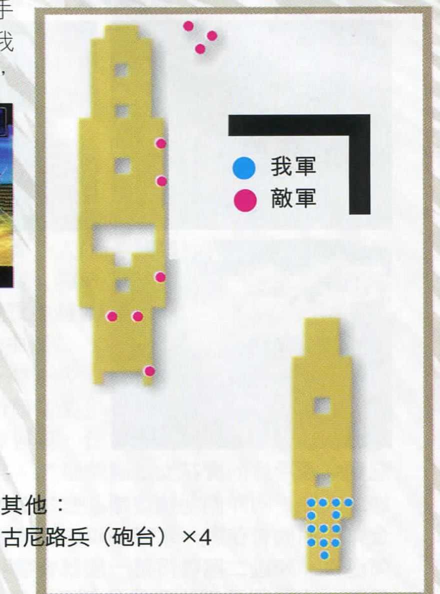


敵方資料：

■名稱：飛翼騎士
HP／MP：45／0
武器：槍
移動力：6
數目：5



其他：
古尼路兵（砲台）×4



BATTLE 20 艦上白兵戰



被稱為帝國最強誇的艾捷基達號其炮台竟被全毀，憤怒的古尼路及阿洛格特決定將艦橫駛向史基托號，要與美迪奧軍發動白兵戰。

敵方資料：

■名稱：侵攻隊長
HP／MP：46／0
武器：斧
移動力：5
數目：4

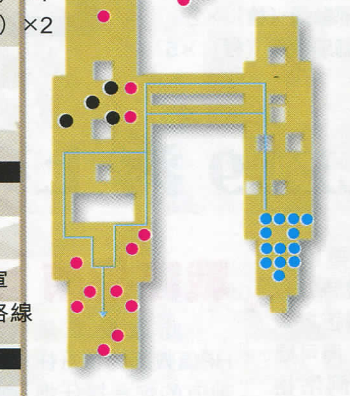


■名稱：高級魔法師
HP／MP：34／14
武器：杖
移動力：5
數目：1

■名稱：魔法師邪教僧（BOSS）
HP／MP：78／17
武器：杖
移動力：5
數目：1

■名稱：古尼路（BOSS）
HP／MP：130／0
武器：斧
移動力：5
數目：1

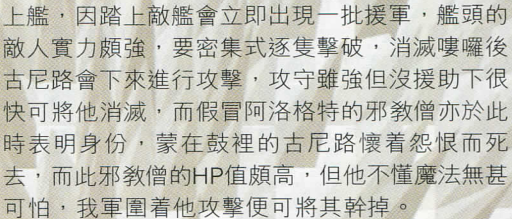
其他：
古尼路兵（斧）×7
飛翼騎士（槍）×2



戰略指南：

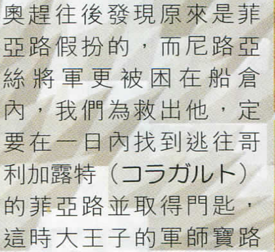




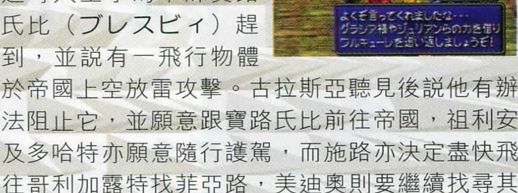


我軍不要急着走近敵艦，先消滅沿橋過來的敵人才再前進，防禦力較差的同伴不要搶先上艦，因踏上敵艦會立即出現一批援軍，艦頭的敵人實力頗強，要密集式逐隻擊破，消滅嘍囉後古尼路會下來進行攻擊，攻守雖強但沒援助下很快可將他消滅，而假冒阿洛格特的邪教僧亦於此時表明身份，蒙在鼓裡的古尼路懷着怨恨而死去，而此邪教僧的HP值頗高，但他不懂魔法無甚可怕，我軍圍着他攻擊便可將其幹掉。









邪教僧死前說奧絲蒂正被困在艦倉下，美迪奧趕往後發現原來是菲亞路假扮的，而尼路亞絲將軍更被困在船倉內，我們為救出他，定要在一日內找到逃往哥利加露特（コラガルト）的菲亞路並取得門匙，這時大王子的軍師寶路氏比（ブレスビィ）趕到，並說有一飛行物體於帝國上空放雷攻擊。古拉斯亞聽見後說他有辦法阻止它，並願意跟寶路氏比前往帝國，祖利安及多哈特亦願意隨行護駕，而施路亦決定盡快飛往哥利加露特找菲亞路，美迪奧則要繼續找尋其父皇下落而前往莎拉巴特鎮。

第五章 被捕的第三王子軍

BATTLE 21 釋放同伴之戰





來到莎拉巴特鎮的美迪奧軍正在本陣中討論局勢，奧絲蒂說從她觀察所得，此地的總督古拉比（グラビー）是個吸取民眾財富而自肥的人，而奇比路及基達加亦覺他與各邪惡事件有關，但鎮上現時氣氛緊張，在對付古拉比前美迪奧唯有先到鎮內打探情報。

到中央區酒吧的天台上可遇到一名騎士阿沙（アーサー），他問美迪奧是否需要他的力量協助，答「是」他便會加入我軍，在武器屋除可添置強力武器外，更可利用在各地取得的礦物訂造裝備，此外，緊記到東區戶外的賣花女處購買鮮花。回到西區時絲迪及奧絲蒂突然出現，並說除她二人外，同伴們全被逮捕及監禁在總督府內。利用擊敗古尼路時取得的鎖匙型金棒，到他曾在第一章時出現的秘道外牆使用便可進入總督府內，逃過士兵的電筒巡視，經過二樓後再落一層就會發現監牢所在，獄卒看見美迪奧立即喊士兵們趕至，而我軍要盡快幹掉他們奪其監倉門匙。



戰略指南：



這戰開始時只有美迪奧，絲迪及阿沙三人參與戰鬥，首先由美迪奧在後方掩護，其餘二人將前方獄卒消滅取其鎖匙，取得後先釋放攻守較好的同伴，再在中間桌子上調查取回武器，過程中敵方有三次增援，第二次時BOSS的銀騎士會帶着6名士兵出現，我軍不需急於釋放最右上方的同伴，因敵人增援會慢慢分批落下，我軍只要專心攻擊下方敵人，當上方敵軍經過召喚師赫度芭的監倉時，她可隔着倉門用魔法攻擊，我軍只要利用木箱的地型以逸待勞便可把他們消滅，留意左上方木桶也要一併打破。



敵方資料：

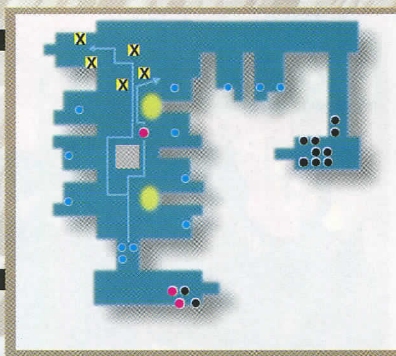
■名稱：莎拉巴特兵
HP／MP：44／0
武器：槍
移動力：6
數目：16



■名稱：銀騎士（BOSS）
HP／MP：55／0
武器：槍
移動力：7
數目：1



我軍
敵軍
敵援軍
行軍路線
木桌
木箱



BATTLE 22 營救帝國皇帝







經由擊破木桶後的門可進入到一處藏有兩個寶箱的秘道，皇帝果然被二王子阿洛格特及總督古拉比囚禁於此，阿洛格特為想取得皇位不惜和邪教團及總督等人合作，多美利特皇帝一眼看出此事是由古拉比所策劃的，更譏諷二王子只是聽從他人的傀儡而已，阿洛格特聽後憤怒非常，大喝此事完全是自己意思，更說把大王子及三王子除掉後他便可成為唯一王位繼承者。另一方面身處總督府花園的美迪奧軍，決定重整軍勢後直闖總督府將皇帝釋放出來。

戰略指南：

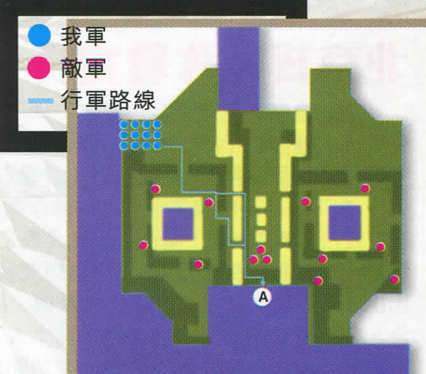






這版的目的是全軍殺敵後前進到A點，地牢中共有三個出口來到此版，地圖所示的路線是依由擊破木桶而進入的寶箱通道出口為準，此戰的敵人主要是莎拉巴特兵，其攻守力雖強但數目不多，最危險的地帶是A點入口前的高級魔法師及高僧侶，千萬不要將我軍排密前進，最好是分兩軍左右夾擊，滅掉中間三隻敵軍後，右方的敵人會慢慢過來給我軍逐隻消滅，接着便可全軍進入A點到總督府戰場。

我軍
敵軍
行軍路線



敵方資料：

■名稱：高僧侶
HP／MP：46／21
武器：杖
移動力：5
數目：1

其他：
莎拉巴特兵（槍）×8
侵攻隊長（斧）×1
銀騎士（槍）×2
高級魔法師（杖）×1

總督府內攻略

府內二王子的軍師菲達路迪（フィディリティ）乘各人不備，將皇帝保護於牆邊，皇帝稱被拐帶只是想將計就計，製造攻打共和國的籍口罷了，阿洛格特及古拉比見此大感憤怨，立即召出四祭司之一的特詩妮及邪教團，誓要將美迪奧軍及菲達路迪眾人消滅，而二王子屬下的忍者也沙（ヤツャ）亦於此時出現，將阿洛格特及總督脫離此地。

此戰首先將下層的兩隻人面鳥滅掉，再將我軍分成兩隊由左右樓梯前進，敵方有兩次援軍出現，特詩妮亦會移動到桌，並有四名邪教保護着她，我軍可派美迪奧及絲迪放二級雷電魔法攻擊，弓箭手則從遠方不斷攻擊她，其餘的負責清除其餘嘍嘍，只要擊敗特詩妮便可救出皇帝完成此版。

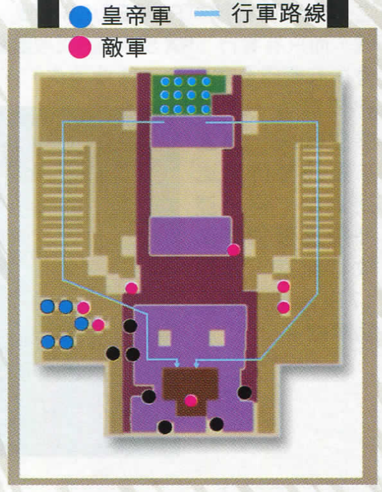
敵方資料：

■名稱：人面鳥
HP／MP：52／0
移動力：6
數目：2



其他：
特詩妮（杖）×1（BOSS）
蒙面邪教僧（劍）×9
魔法師邪教僧（杖）×1

我軍　敵援軍
皇帝軍　行軍路線
敵軍













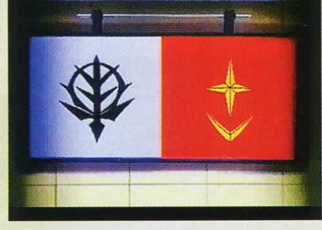
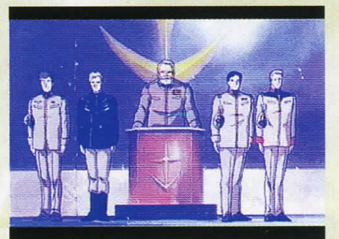
基力之野望
地球聯軍總軍事報告



TEXT BY 酒井明樹

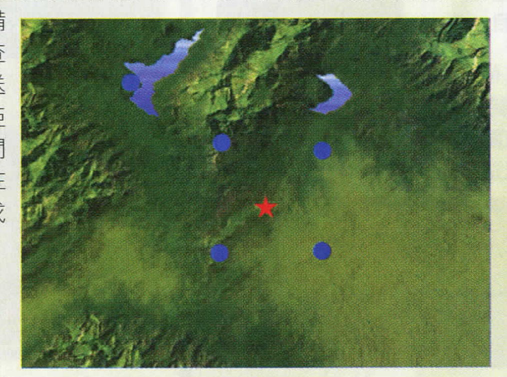
序言

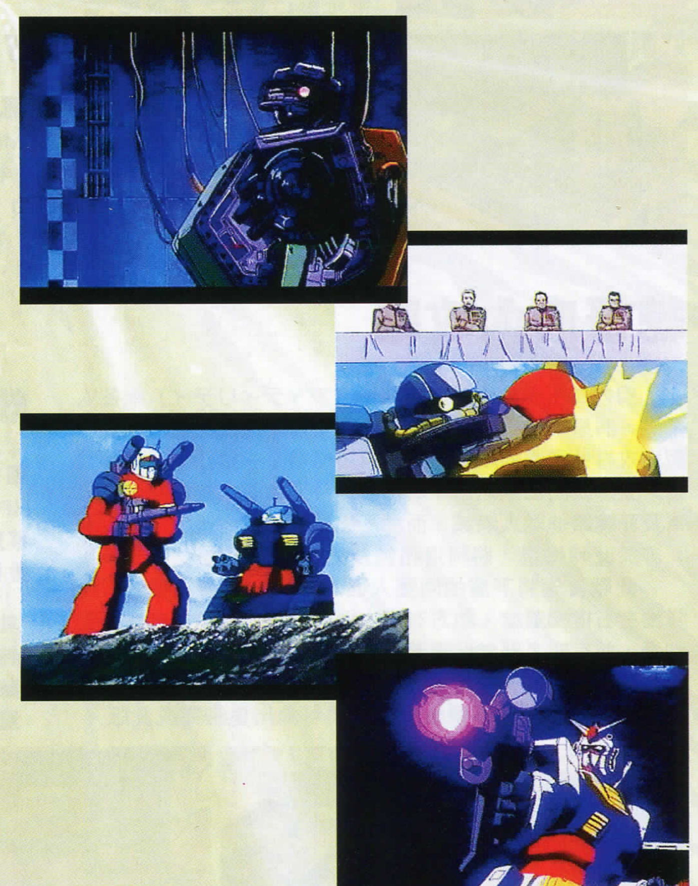
經過魯烏姆一戰後，我軍大將雷比路不幸成為俘虜，而敵軍將這個消息發放影像傳送到各地，藉此傳播他們的輝煌戰果，我軍收到這消息後便派出特工隊，希望能夠把雷比路救出，而在1月28日自護公國提出在1月31日，地點是永久中立區南極基地進行停戰件約會議，提出條件包括要承認自護公國是獨立自治的國家，以及由自護公國管制聯邦軍的軍備等苛克要求，而在會議的當日很幸運地我軍特工隊終於成功營救雷比路大將，以利用全周波對在會議途中的我們進行演說，使我們能作出適當判斷決定抗戰到底，但是很遺憾地經過自護公國軍的三次下降作戰後，地球上的一半土地，包括五個重要據點已被自護公國軍所佔領。敵軍的MS很強而我軍亦進入了劣勢，無奈地只好看着敵軍侵佔我們的土地，幸好自實行了「V計畫」後終於出現了紐轉的局面，本人很榮幸能夠在「一年戰爭」中為閣下雷比路將軍擔任作戰參謀的工作，而這份報告是序述我軍返敗為勝的經過。


北京攻略作戰實行

經過自護的三次下降作戰後，本人便提議立即命令以最快速度實行「V計畫」(V是VICTOR的簡稱代表着勝利意思)，我軍開始了研究及發展MA及MS的工作，(計畫在15回合內不實行便會消失)，在下一回合出現了「北京攻略作戰」的提議，到了第三個會合有實行「賓森計畫」提議，目的是為了改良麥哲倫及撒拉米斯型戰艦，使戰艦能夠乘載MS及開始研究新戰艦。到達MS及基礎技術LV4時，我軍已成功研究出核戰機，開發完核戰機後下一個回合，我軍便開始研究太空坦克，而本人下令立即以雙倍的資金把它開發，而只花了三個回合便能成功開發了屬於聯邦軍史上的第一部MS，當MS技術到達LV6時，便能開發雷射大砲，開發完雷射大砲MS技術亦超於LV7便有足夠條件開發高達一號機，開發後收到在第七區域的報告，説他們亦完成研究並且作出試驗報告，之後我們便提議把RX SERIES收回，包括高達2號機及白包基地號，而只有實行「RX SERIES回收計畫」才可開發這兩部機，（計畫在五個回合內不實行便會消失），完成了高達一號機後便開始整備軍力，準備乘座HLV，由查布羅將部隊輸送到太空，再由亞洲降落節省時間攻打北京，而在17回合把北京成功奪回。





夏威夷攻略作戰實行

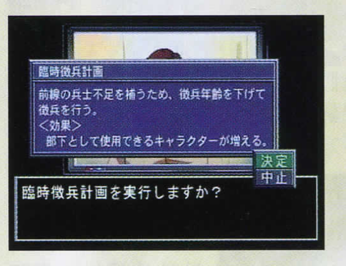
比京亦成功佔領後，我們提議進行夏威夷攻略作戰。實行「RX SERIES回收計畫」後三個回合，收到月神2號（郎拿志）的報告，得知白色基地號因為曾與敵軍交戰而需要在月神2號補給，他們擊萎敵方兩部MS，而自護公國軍的太蒙及星亦因此身亡，華格爾提出有否解散白色基地隊的需要，本人並不提議將他們解散，在戰役中白色基地號的巴奧艦長因為傷勢太重而逝世。返回地球的途中遇到補給中的馬沙，並且發生交戰，敵軍的家姆及吏利達被我軍的機動戰士擊倒而死亡。經過二個回合後馬少尉便要求替



到達了地球的白色基地補給，而本人亦提議批準補給，三個會合後收到消息，白色基地號在北美洲附近遇到敵軍，並且將敵軍消滅及把撒比家的第三兒子加曼殺掉。（如果不批準補給白色基地號，他們會因為被敵軍擊倒而解散，白色基地號的隊員則因為任務失敗而返回陣中。）在北京生產潛水艇，運用潛水艦隊及飛行部隊攻擊夏威夷，在28回合內便將夏威夷佔領。









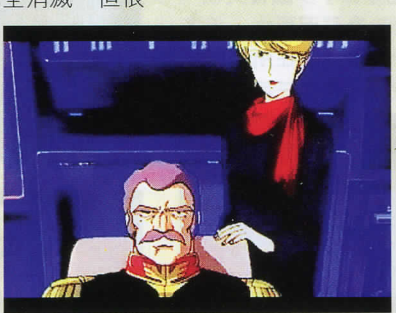
紐約和加利福尼亞洲攻略作戰

將位於太平洋的夏威夷基地佔領後，便出現攻打奧狄沙的提議，加曼戰死後兩個回合，撒比家便為加曼舉行國葬，並且大事宣傳使到自護公國軍兵士們的士氣大壯，（上升了20點）其後更派yy



賴巴、夏夢、高立巴、阿高斯及告支追擊白色基地號，替加曼報仇，由於白色基地號受到以賴巴為首的部隊猛烈攻擊，所以馬少尉再次向雷比路大將申請派yy補給，為了擊倒賴巴隊，所以本人批準作出補給，結果成功把賴巴、高立巴、阿高斯及告支四人擊敗及幹掉，兩個回合之後收到賴巴隊的殘黨向白色基地號攻擊的報告，而白色基地號竟把為加曼的報仇的賴巴隊完全消滅，但很遺憾地白色基地號的兵士阿龍亦因些而殉職，（如果不批準補給白色基地號，白色基地號會被賴巴隊擊倒而解散，而阿龍是不會殉職的，當然賴巴





隊的五人亦不會有任何損不傷，所以一條人命換取敵人五條……，簡值要給他最高榮譽國葬，我亦曾經私底下向雷比路大將申請這個要求，可是不單沒有受理之外，連吏實都沒有記載，真是本人最遺憾的一件事，阿龍!你的死是不會枉費的!因為本人明樹的士氣提升了20。）

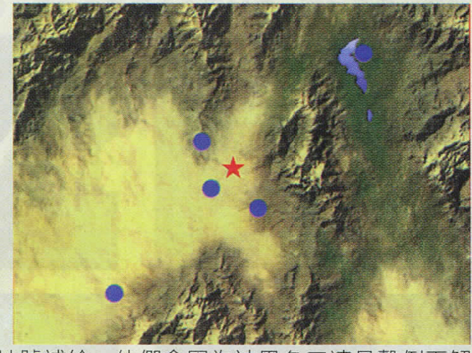


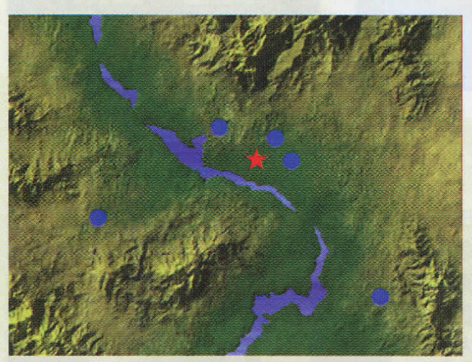
使用HLV在北美洲附近降落，在35回合便將北美洲沿海加利福尼亞洲基地和中心紐約佔領。

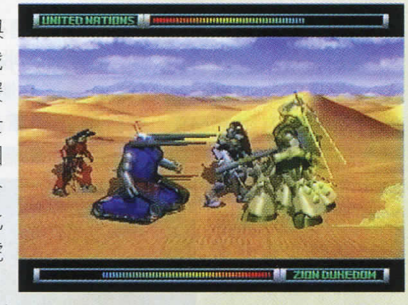


奧狄沙及其地馬渣攻略作戰

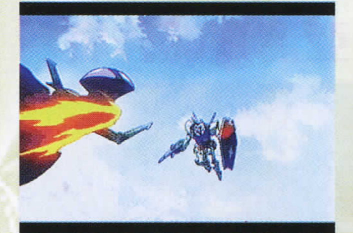
得到白色基地號的戰鬥資料及報告後，便出現「GM強化計畫」的議案，跟着便開始準備奧狄沙攻略作戰，實行作戰後便出現要請白色基地號共同攻略奧狄沙的要求，馬少尉亦繼續提出替白色基地號補給，接受提案後敵軍黑色三連星佳雅、奧迪加及馬殊與白色基地號交戰而死亡，但馬少尉亦不幸受到黑色三連星攻擊而殉職，（不替白色基地號補給，他們會因為被黑色三連星擊倒而解散，而馬少尉亦不會殉職，如果對馬少尉有辟好的話信相信不派흦白色基地號攻略奧狄沙是最好方法，但是黑色三連星的能力與馬少尉相比......嘩!雷比路大將可否安排第二國葬!）將奧狄沙佔領後三個回合後便收到白色基地號到了貝爾法斯特報告，並且提議回收白色基地號，但本人並不提議回收（當然亦不喜歡欣賞國葬），三個回合後收到白色基地號與敵方MAD ANGLE隊交戰報告，而敵方架駛着紅蟹的布亦被我軍的機動戰士擊倒而身亡（啊！不用國葬了），經過兩個會合後，聯邦軍政府要求雷比路將軍正式把白色基地號隊任命為第13獨立戰隊，而史力加（這個英勇的傢伙）亦會加入，突然敵軍在查布羅附近出現，查布羅攻防戰亦隨即展開，結果我軍的大尉偉丹在此戰役中殉職，而查布的防衛LV亦下降LV4，（不任命第13獨立戰隊的話，馬沙便會在查布羅攻防戰中出現。）到了68回合終於把地球上的據點全部佔領。







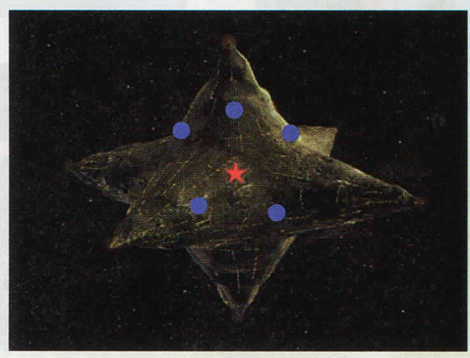




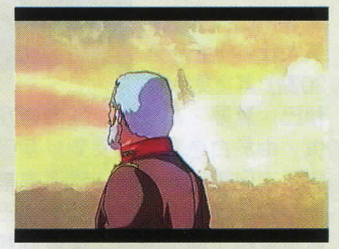


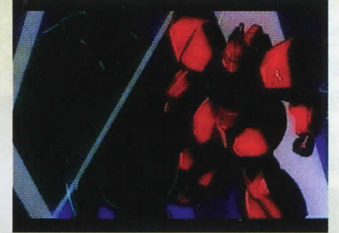
「星1號」作戰{所羅門攻略作戰}

第13獨立艦隊任命後兩個回合，他們在宇宙中遇到敵軍艦隊，交戰中把架駛着魔爪的多古威殺悼，過了兩個回合，在離開第6區域時，白色基地號再遇到公斯歌艦隊，並且發生交戰將他及艦隊消滅。把奧狄沙佔領而基礎技術亦到達LV12後便能開發SOLAR SYSTEM這種大型武器，而SOLAR SESTEM只需四個回合時間便能完成，（開發SOLAR SYSTEM是會為日後惹來佐米托夫叛變的危機），實行星一號作戰後，因為第13獨立小隊仍然未解散，所以我們提出了星一號作戰的參加要請，雖然他們不會在「局地戰」中出現，但卻與架駛着魔霸的撒比家二子多茲魯交戰，而史力加亦因為在劇情中用核戰機英勇的撞向魔霸而死亡，但多茲魯戰死。（如果沒有要請第13獨立戰隊多茲魯便會在所羅門的局地戰中出現。）完成了SOLAR SYSTEM在局地戰第三回合，聯邦軍便使用它攻擊所羅門，而所羅門的防衛LV下跌了6級，而且敵軍30%的部隊亦因此而被消滅。

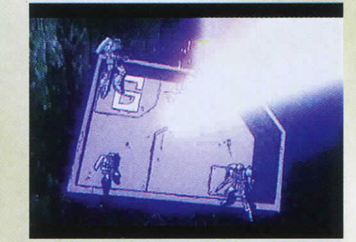


把所羅門佔領後下個回合，便提出要請第13獨立艦隊追蹤敵軍，而再下一個回合他們便會報告在第五區域發現架駛着強人的馬哥部隊並且將他幹掉，（如果選擇不追蹤的話馬哥便會架駛着強人連同2隻加大魔在第五區域出現），佔領所羅門後，情報力到達100%我軍便收到敵方的SOLAR RAY情報，亦得知敵軍研究NEW TYPE的費拿加機關，為了對抗他們，我軍便設立「新類型人（NT）研究所」。



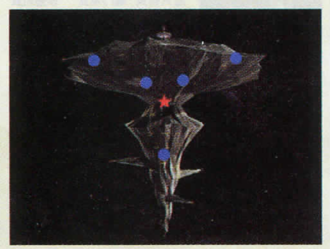






阿巴奧及古拉拿達攻略作戰實行

擊倒馬哥後兩個回合後，發現新型MA以高速飛來，我軍派駦第13獨立小隊將架駛着布拉·布的謝利亞幹掉，由於謝利亞死亡，所以便不能達成新自護掘起的特別模式，（所以如果要令新自護掘起，那便不要派駦第13獨立小隊去迎擊，而且到了這個時候第13獨立小隊也沒有很大的利用價值，可以將他們解散。）實行了阿巴奧攻略作戰一個回合，自護公王提出投降，而本人並沒有接受他的投降，自護公國便使用他的巨大武器SOLAR RAY攻打我軍，而我軍的30%部隊亦被消滅，（明知那可惡的自護公王使用SOLAR RAY，所以本人便下令以一隊的飛行部隊進入戰場，我們為那6部飛機致敬），進入局地戰第那時已開發了MC技術，敵軍架駛着愛美號的娜娜亦因為被我軍的機動戰士擊倒而身亡，擊倒娜娜後，到了局地戰的第三回合，收到第13獨立戰與馬沙的自護號交戰報告，成功把他擊退，但是並沒有將他殺掉，這也是他們的最後一個任務，到了局地戰的第五個回合第13獨立戰隊便會解散，而阿巴奧的防衛亦會下跌6級。





沒有接受自護公王的投降，佔領了阿巴奧後基力再向我們提出和平交涉，（接受的話三個回合後便會結束戰爭。）而本人並沒有接受那交涉，而基力便再次使用殖民地墜落作戰，幸好我軍的SOLAR SYETEM已經完成並且將那殖民星破壞，否則查布羅基地內50%的部隊會被消滅，以及生產量、收入和防衛都會跌至LV0。

佔領阿巴奧後下一個目標便是月面基地古拉拿達，在113回合便成功將它佔領。



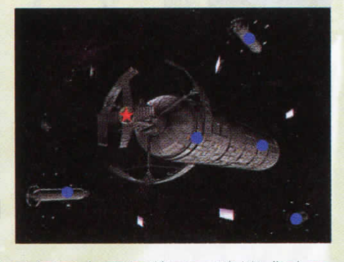






自護的發源地第三區域攻略作戰

設立NT研究所後亦超過70回合，便收到魔西博士的EXAM研究報告，過了兩個回合後出現「EXAM之研究」的提議，實行後4個回合後便完成了BLUE DESTINY的機體，並且要求派駦架駛員，派駦了尤奧執行後兩個回合便被敵軍盜取了BD2號機，



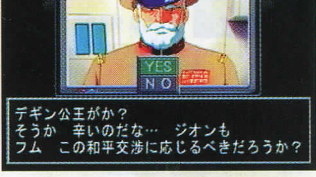
所以向我們申請將它奪回，批準後三個回合不但將BD2號機成功取回，宜且還把依姆巴擊至死亡，BD1、2及3號機亦可開發及生產。

成功把古拉拿達佔領，三種技術都到了LV15以及完成高達NT1後，便得到在這　的阿拉哈姆電了工業公司協助，開始開發高達試作一號機FULL BURNER（GP01-Fb）。而到了這個地步自護公國再也不能對我軍做成什麼威脅，把部隊移到古拉拿達，乘座艦隻便可直接進入敵方陣地，在121回合便將自護軍完全擊倒。停止要攻打據點的生產，可以先將一個小隊送入局地，進入局地戰後立即徹出，因為局地戰設定於玩者的回合之前的關係，所以可以立即再以一個小隊進入戰場（1,PLAYER PHASE進入→2,ENEMY PHASE據點內敵人動彈不得→3,局地戰PHASE徹出→4,再次由第1,開始）這樣發覺到據點內的敵人永遠都是動彈不得，而這便可保障我軍的部隊在據點外安全及結集，在攻打敵軍據點時要好好運用這種戰法。







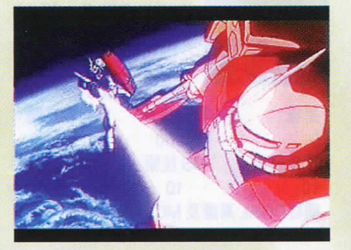




第三勢力的出現條

NT研究所設立後兩個回合便出現第6區中立的報告，而佐米托夫便向我們申請以武力鎮壓他們，批準後下一回合他會使用高達3號機執行任務，再過3個回合佐米托夫便提出「強化人間開發計畫」，實行了四個回合之後強化人零號「斯羅」便誕生了。當時完若成了SOLAR SYSTEM和兩次拒絕了自護軍的和平交涉而新自護仍未出現時，那麼泰坦斯便會在重要據點月神2號（朗拿志）叛變。

至於新自護的出現條件如下：1)實行RX收回計→2)白色基地號在北美洲將加曼擊倒→3)以１００％的情報力攻打所羅門→4)便會得到SOLAR RAY的情報→5)娜娜及謝利亞仍然生存→6)兩次拒絕自護公國的和平交涉→7)加斯巴(馬沙)便會在月面基地古拉拿達叛變。







地球聯邦軍部隊一覽表



吉姆/P型（ジム/Pタイプ）

耐久力	運動性	移動力
60	10	5
最大物資	戰鬥消費	移動消費
300	20	2
生產資金	生產資源	生產期間
120	500	2
搭載	開發予算	開發期間
0	3000	8
基礎技術	MS技術	MA技術
0	5	0

備註　COAL高達開發後



吉姆（ジム）

耐久力	運動性	移動力
60	15	5
最大物資	戰鬥消費	移動消費
300	20	2
生產資金	生產資源	生產期間
125	500	2
搭載	開發予算	開發期間
0	100	2
基礎技術	MS技術	MA技術
0	5	0

備註　馬少尉隊戰鬥資料收集後



吉姆・L裝甲（ジムL・アーマー））

耐久力	運動性	移動力
75	15	5
最大物資	戰鬥消費	移動消費
350	30	2
生產資金	生產資源	生產期間
300	1000	2
搭載	開發予算	開發期間
0	1800	6
基礎技術	MS技術	MA技術
0	6	0

備註　吉姆P型開發後



吉姆・S CUSTOM（ジムS・カスタム）

耐久力	運動性	移動力
75	15	5
最大物資	戰鬥消費	移動消費
350	30	2
生產資金	生產資源	生產期間
300	1000	2
搭載	開發予算	開發期間
0	2400	6
基礎技術	MS技術	MA技術
0	8	0

備註　吉姆P型開發後



吉姆CANNON（ジムキャノン）

耐久力	運動性	移動力
65	10	4
最大物資	戰鬥消費	移動消費
300	30	2
生產資金	生產資源	生產期間
160	650	2
搭載	開發予算	開發期間
0	1500	6
基礎技術	MS技術	MA技術
0	7	0

備註　吉姆P型開發後



海用型吉姆（アクアジム）

耐久力	運動性	移動力
60	12	5
最大物資	戰鬥消費	移動消費
300	30	2
生產資金	生產資源	生產期間
220	700	2
搭載	開發予算	開發期間
0	1500	6
基礎技術	MS技術	MA技術
0	6	0

備註　吉姆P型開發後



指揮型吉姆G（ジムコマンドG）

耐久力	運動性	移動力
85	20	6
最大物資	戰鬥消費	移動消費
300	35	2
生產資金	生產資源	生產期間
300	35	2
搭載	開發予算	開發期間
0	3000	8
基礎技術	MS技術	MA技術
0	9	0

備註　吉姆P型開發後



指揮型吉姆GS（ジムコマンドGS）

耐久力	運動性	移動力
85	24	6
最大物資	戰鬥消費	移動消費
300	35	2
生產資金	生產資源	生產期間
350	850	2
搭載	開發予算	開發期間
0	1000	2
基礎技術	MS技術	MA技術
0	10	0

備註　指揮型吉姆開發後



狙擊型吉姆2（ジムスナイパーミ2）

耐久力	運動性	移動力
100	32	7
最大物資	戰鬥消費	移動消費
350	50	2
生產資金	生產資源	生產期間
500	1200	2
搭載	開發予算	開發期間
0	3500	8
基礎技術	MS技術	MA技術
0	12	0

備註　吉姆S CUSTOM開發後



雷射大砲（ガンキャン

耐久力	運動性	移動力
220	15	5
最大物資	戰鬥消費	移動消費
400	40	2
生產資金	生產資源	生產期間
950	3000	3
搭載	開發予算	開發期間
0	3000	6
基礎技術	MS技術	MA技術
0	6	0

備註　太空坦克開發後



雷射大砲3（ガンキャン3）

耐久力	運動性	移動力
250	12	5
最大物資	戰鬥消費	移動消費
400	35	2
生產資金	生產資源	生產期間
850	2500	3
搭載	開發予算	開發期間
0	2000	4
基礎技術	MS技術	MA技術
6	7	0

備註　雷射大砲開發後



雷射大砲D（ガンキャンD）

耐久力	運動性	移動力
120	18	5
最大物資	戰鬥消費	移動消費
400	30	2
生產資金	生產資源	生產期間
450	1400	2
搭載	開發予算	開發期間
0	3000	8
基礎技術	MS技術	MA技術
0	11	0

備註　雷射大砲開發後



太空坦克（ガンタンク）

耐久力	運動性	移動力
200	5	4
最大物資	戰鬥消費	移動消費
350	30	1
生產資金	生產資源	生產期間
750	1800	3
搭載	開發予算	開發期間
0	2000	6
基礎技術	MS技術	MA技術
0	4	0

備註　核戰機開發後



太空坦克2（ガンタンク2）

耐久力	運動性	移動力
60	5	4
最大物資	戰鬥消費	移動消費
350	40	1
生產資金	生產資源	生產期間
300	600	2
搭載	開發予算	開發期間
0	1500	6
基礎技術	MS技術	MA技術
5	5	0

備註　太空坦克開發後



COAL高達（プロトガンダム）

耐久力	運動性	移動力
300	38	7
最大物資	戰鬥消費	移動消費
400	50	3
生產資金	生產資源	生產期間
1500	3500	3
搭載	開發予算	開發期間
0	3500	6
基礎技術	MS技術	MA技術
0	7	0

備註　雷射大砲開發後



高達（ガンダム）

耐久力	運動性	移動力
320	40	7
最大物資	戰鬥消費	移動消費
400	50	3
生產資金	生產資源	生產期間
1800	3500	3
搭載	開發予算	開發期間
0	2500	4
基礎技術	MS技術	MA技術
0	8	0

備註　RX開發資料後



達高MC（ガンダムMC）

耐久力	運動性	移動力
320	50	7
最大物資	戰鬥消費	移動消費
400	60	4
生產資金	生產資源	生產期間
2000	3500	3
搭載	開發予算	開發期間
0	1000	2
基礎技術	MS技術	MA技術
0	8	0

備註　13獨立戰隊打敗敵MA後



G3高達（G3ガンダム）

耐久力	運動性	移動力
300	60	8
最大物資	戰鬥消費	移動消費
400	60	4
生產資金	生產資源	生產期間
2500	3500	3
搭載	開發予算	開發期間
0	4000	6
基礎技術	MS技術	MA技術
10	10	5

備註COAL高達及MC技術開發後



FA高達（FAガンダム）

耐久力	運動性	移動力
500	20	6
最大物資	戰鬥消費	移動消費
500	80	5
生產資金	生產資源	生產期間
3000	5000	4
搭載	開發予算	開發期間
0	8000	10
基礎技術	MS技術	MA技術
0	13	0

備註　G ARMOR開發後



高達NT-1（Gアレシクス）

耐久力	運動性	移動力
350	68	8
最大物資	戰鬥消費	移動消費
500	60	5
生產資金	生產資源	生產期間
3500	4000	3
搭載	開發予算	開發期間
0	10000	10
基礎技術	MS技術	MA技術
11	12	7

備註　NEW TYPE用機開發

BD-1



耐久力	運動性	移動力
250	40	8
最大物資	戰鬥消費	移動消費
450	80	5
生產資金	生產資源	生產期間
2000	3000	3
搭載	開發予算	開發期間
0	5000	6
基礎技術	MS 技術	MA 技術
0	9	0
備註	EXAM 研究後	

BD2



耐久力	運動性	移動力
280	50	9
最大物資	戰鬥消費	移動消費
450	100	5
生產資金	生產資源	生產期間
2200	3200	3
搭載	開發予算	開發期間
0	5000	6
基礎技術	MS 技術	MA 技術
0	10	0
備註	EXAM 研究後	

BD3



耐久力	運動性	移動力
300	48	9
最大物資	戰鬥消費	移動消費
450	100	5
生產資金	生產資源	生產期間
2200	3500	3
搭載	開發予算	開發期間
0	5000	6
基礎技術	MS 技術	MA 技術
0	11	0
備註	EXAM 研究後	

高達FULL BURNER（G·フルバーニアン）



耐久力	運動性	移動力
400	85	12
最大物資	戰鬥消費	移動消費
400	60	6
生產資金	生產資源	生產期間
5499	9999	4
搭載	開發予算	開發期間
0	15000	15
基礎技術	MS 技術	MA 技術
15	15	15
備註	高達開發計畫後	

鐵球/P型（ボール/Pタイプ）



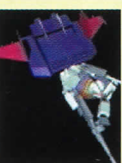
耐久力	運動性	移動力
35	16	4
最大物資	戰鬥消費	移動消費
150	15	1
生產資金	生產資源	生產期間
100	150	1
搭載	開發予算	開發期間
0	1500	4
基礎技術	MS 技術	MA 技術
0	0	3
備註	--	

鐵球（ボール）



耐久力	運動性	移動力
25	10	4
最大物資	戰鬥消費	移動消費
150	10	1
生產資金	生產資源	生產期間
60	100	1
搭載	開發予算	開發期間
0	1500	4
基礎技術	MS 技術	MA 技術
0	0	5
備註	鐵球 P 型開發後	

高達MA（ガンダムMA）



耐久力	運動性	移動力
280	50	10
最大物資	戰鬥消費	移動消費
400	60	6
生產資金	生產資源	生產期間
2500	3500	3
搭載	開發予算	開發期間
0	2500	4
基礎技術	MS 技術	MA 技術
9	9	9
備註	G ARMOR 開發後	

61式戰車（61シキセンシャ）



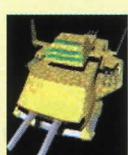
耐久力	運動性	移動力
10	6	4
最大物資	戰鬥消費	移動消費
100	8	1
生產資金	生產資源	生產期間
15	60	1
搭載	開發予算	開發期間
0	--	--
基礎技術	MS 技術	MA 技術
--	--	--
備註	--	

浮遊戰車（ホバートラックミ）



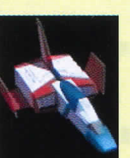
耐久力	運動性	移動力
16	8	6
最大物資	戰鬥消費	移動消費
150	8	1
生產資金	生產資源	生產期間
25	80	1
搭載	開發予算	開發期間
0	1500	2
基礎技術	MS 技術	MA 技術
2	0	0
備註	G 陸戰型發後	

大型運輸戰車（ビックトレー）



耐久力	運動性	移動力
600	0	4
最大物資	戰鬥消費	移動消費
999	80	5
生產資金	生產資源	生產期間
2000	7000	4
搭載	開發予算	開發期間
6	6000	6
基礎技術	MS 技術	MA 技術
3	0	0
備註	--	

核戰機（コアファイター）



耐久力	運動性	移動力
30	30	7
最大物資	戰鬥消費	移動消費
180	15	6
生產資金	生產資源	生產期間
400	500	1
搭載	開發予算	開發期間
0	1500	2
基礎技術	MS 技術	MA 技術
4	4	0
備註	V 作戰實行後	

G長戰機（コアブースター）



耐久力	運動性	移動力
50	35	8
最大物資	戰鬥消費	移動消費
250	30	7
生產資金	生產資源	生產期間
600	800	2
搭載	開發予算	開發期間
0	. 2000	4
基礎技術	MS 技術	MA 技術
5	5	5
備註	核戰機開發後	

重戰機（Gファイター）



耐久力	運動性	移動力
100	25	7
最大物資	戰鬥消費	移動消費
300	35	6
生產資金	生產資源	生產期間
800	1200	2
搭載	開發予算	開發期間
0	1500	2
基礎技術	MS 技術	MA 技術
6	6	6
備註	G ARMOR 開發後	

G ARMOR（G·アーマー）



耐久力	運動性	移動力
320	20	6
最大物資	戰鬥消費	移動消費
400	40	7
生產資金	生產資源	生產期間
2500	6000	3
搭載	開發予算	開發期間
0	5000	8
基礎技術	MS 技術	MA 技術
7	7	7
備註	高達開發後	

多亞斯戰機（トリアーエズ）



耐久力	運動性	移動力
5	8	5
最大物資	戰鬥消費	移動消費
150	10	4
生產資金	生產資源	生產期間
15	30	1
搭載	開發予算	開發期間
0	--	--
基礎技術	MS 技術	MA 技術
--	--	--
備註	--	

TIN戰機（TINコッド）



耐久力	運動性	移動力
10	10	6
最大物資	戰鬥消費	移動消費
200	14	5
生產資金	生產資源	生產期間
25	60	1
搭載	開發予算	開發期間
0	--	--
基礎技術	MS 技術	MA 技術
--	--	--
備註	--	

風戰車（ファンファン）



耐久力	運動性	移動力
6	8	6
最大物資	戰鬥消費	移動消費
150	8	2
生產資金	生產資源	生產期間
10	25	1
搭載	開發予算	開發期間
0	--	--
基礎技術	MS 技術	MA 技術
--	--	--
備註	--	

S FISH（Sフィッシュ）



耐久力	運動性	移動力
15	15	6
最大物資	戰鬥消費	移動消費
220	18	6
生產資金	生產資源	生產期間
35	90	2
搭載	開發予算	開發期間
0	--	--
基礎技術	MS 技術	MA 技術
--	--	--
備註	--	

FLYMANDER戰機（フライマンタ）



耐久力	運動性	移動力
20	12	5
最大物資	戰鬥消費	移動消費
250	60	7
生產資金	生產資源	生產期間
60	140	1
搭載	開發予算	開發期間
0	--	--
基礎技術	MS 技術	MA 技術
--	--	--
備註	--	

DEATH LOCK戰機（デブロッグ）



耐久力	運動性	移動力
30	8	4
最大物資	戰鬥消費	移動消費
300	80	9
生產資金	生產資源	生產期間
90	200	2
搭載	開發予算	開發期間
0	2000	2
基礎技術	MS 技術	MA 技術
1	0	0
備註	--	



艾支加路戰機（ドン・エスカルゴ）



耐久力	運動性	移動力
20	10	5
最大物資	戰鬥消費	移動消費
300	50	7
生產資金	生產資源	生產期間
70	160	1
搭載	開發予算	開發期間
0		--
基礎技術	MS技術	MA技術
--	--	--
備註	--	

寶比力戰機（パブリク）



耐久力	運動性	移動力
40	8	5
最大物資	戰鬥消費	移動消費
350	35	6
生產資金	生產資源	生產期間
100	250	1
搭載	開發予算	開發期間
0	2500	2
基礎技術	MS技術	MA技術
7	0	0
備註	--	

美迪亞（ミデア）



耐久力	運動性	移動力
150	5	4
最大物資	戰鬥消費	移動消費
600	30	8
生產資金	生產資源	生產期間
1000	2500	3
搭載	開發予算	開發期間
3		--
基礎技術	MS技術	MA技術
--	--	--
備註	--	

高巴斯（コロンブス）



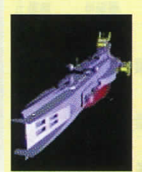
耐久力	運動性	移動力
180	0	6
最大物資	戰鬥消費	移動消費
500	20	6
生產資金	生產資源	生產期間
500	1000	2
搭載	開發予算	開發期間
5		--
基礎技術	MS技術	MA技術
--	--	--
備註	--	

撒拉米斯（サラミス）



耐久力	運動性	移動力
250	6	7
最大物資	戰鬥消費	移動消費
600	25	8
生產資金	生產資源	生產期間
1800	3500	3
搭載	開發予算	開發期間
3		
基礎技術	MS技術	MA技術
--	--	--
備註	--	

撒拉米斯S（サラミスS）



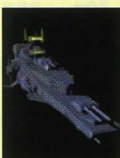
耐久力	運動性	移動力
250	8	7
最大物資	戰鬥消費	移動消費
600	25	8
生產資金	生產資源	生產期間
2000	3500	3
搭載	開發予算	開發期間
3	5000	8
基礎技術	MS技術	MA技術
6	0	0
備註	ビンソン計畫實行	

麥捷倫（マゼラン）



耐久力	運動性	移動力
400	8	8
最大物資	戰鬥消費	移動消費
700	35	9
生產資金	生產資源	生產期間
2500	4500	3
搭載	開發予算	開發期間
0		
基礎技術	MS技術	MA技術
--	--	--
備註	--	

麥捷倫S（マゼランS）



耐久力	運動性	移動力
400	10	8
最大物資	戰鬥消費	移動消費
700	35	9
生產資金	生產資源	生產期間
2800	4500	3
搭載	開發予算	開發期間
4	5000	8
基礎技術	MS技術	MA技術
7	0	0
備註	・ミ・ミ・ミ・ミ計畫實行	

飛馬號（ペガサス）



耐久力	運動性	移動力
500	12	9
最大物資	戰鬥消費	移動消費
800	40	10
生產資金	生產資源	生產期間
3500	5000	4
搭載	開發予算	開發期間
6	8000	10
基礎技術	MS技術	MA技術
9	0	0
備註	V作戰後	

白色基地號（ホワイトベース）



耐久力	運動性	移動力
750	18	9
最大物資	戰鬥消費	移動消費
800	40	10
生產資金	生產資源	生產期間
4000	5500	4
搭載	開發予算	開發期間
6	4000	4
基礎技術	MS技術	MA技術
10	0	0
備註	得到RX開發資料後	

陸戰型高達（G・リクサン型）



耐久力	運動性	移動力
110	20	6
最大物資	戰鬥消費	移動消費
450	35	3
生產資金	生產資源	生產期間
1200	2500	4
搭載	開發予算	開發期間
0	3500	8
基礎技術	MS技術	MA技術
0	10	0
備註	COAL高達開發後	

陸戰型吉姆（リクサンGM）



耐久力	運動性	移動力
90	16	5
最大物資	戰鬥消費	移動消費
350	30	2
生產資金	生產資源	生產期間
700	1500	3
搭載	開發予算	開發期間
0	3000	6
基礎技術	MS技術	MA技術
0	9	0
備註	陸戰型高達開發後	

人物對培隊的影響

對自己乘座的機體

機體的性能	加上人物後的計算方法
耐久力	+耐久×4
格鬥武器的命中率	+格鬥×4
射擊武器的命安率	+射擊×4
回避率	+反應×2（NT能力×5）
格鬥攻擊次數	+格鬥×2（NT能力÷2）
射擊次數	×射擊×2（NT能力÷2）

對同格內的部隊影響

少尉以下的指揮效果

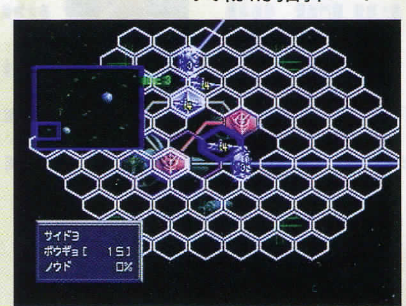
部隊的性能	加上人物後的計算方法
士氣	+人物的魅力×1
命中率	+人物的指揮×1
回避率	+人物的指揮×0.5

少尉以上的指揮效果

部隊的性能	加上人物後的計算方法
士氣	+人物的魅力×2
命中率	+人物的指揮×2
回避率	+人物的指揮×1

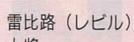
指揮範圍內的指揮效果

部隊的性能	加上人物後的計算方法
士氣	+人物的魅力×1
命中率	+人物的指揮×1



地球聯邦軍登場角色一覽表





雷比路（レビル）
大將

NT	艦	MA	MS
D	○	○	○
覺醒	飛	車	
S	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	9	10	8	3	6	4
上升	1	1	1	1	1	1



泰安武（ティアンム）
中將

NT	艦	MA	MS
--	○	×	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	6	8	6	4	6	3
上升	1	1	1	1	1	1



艾能（エルラン）
中將

NT	艦	MA	MS
--	○	×	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

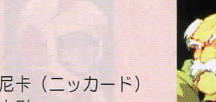
	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	1	3	4	0	1	1
上升	1	1	1	1	1	1



高布（ゴップ）
大將

NT	艦	MA	MS
--	○	×	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	1	1	6	0	0	0
上升	1	1	1	1	1	1



尼卡（ニッカード）
大尉

NT	艦	MA	MS
--	×	×	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	5	5	4	2	3	1
上升	1	1	1	1	1	1



巴奧（パオロ）
中佐

NT	艦	MA	MS
--	○	×	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	7	8	1	0	6	3
上升	1	1	1	1	1	1



華格爾（ワッケイン）
少佐

NT	艦	MA	MS
--	○	×	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

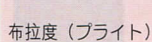
	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	4	8	5	2	7	4
上升	1	1	1	1	1	1



尼多（リード）
中尉

NT	艦	MA	MS
--	○	×	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	1	2	4	0	2	1
上升	1	1	1	1	1	1



布拉度（ブライト）
少尉

NT	艦	MA	MS
--	○	×	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	4	6	8	3	7	6
上升	1	1	1	1	1	1



亞龍（リッウ）
曹長

NT	艦	MA	MS
--	×	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	6	5	5	6	4	4
上升	1	1	1	1	1	1



亞寶（アムロ）
曹長

NT	艦	MA	MS
A	×	○	○
覺醒	飛	車	
C	○	○	

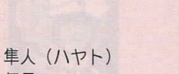
	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	4	5	4	4	7	7
上升	1	1	1	2	2	2



亞佳（カイ）
軍曹

NT	艦	MA	MS
--	×	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	2	3	3	6	7	6
上升	1	1	1	1	1	1



隼人（ハヤト）
伍長

NT	艦	MA	MS
--	○	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	1	4	7	4	6	4
上升	1	1	1	1	1	1



馬茜（セイラ）
軍曹

NT	艦	MA	MS
C	×	○	○
覺醒	飛	車	
A	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	8	4	2	2	4	4
上升	1	1	1	1	2	2



美里（ミライ）
曹長

NT	艦	MA	MS
D	○	×	×
覺醒	飛	車	
S	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	7	3	4	0	4	3
上升	1	2	1	1	1	2



美美（フラウ）
一般

NT	艦	MA	MS
--	×	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	6	0	2	0	0	0
上升	1	1	2	1	1	1

史力加（スレッガー）
中尉

NT	艦	MA	MS
--	×	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格門	射擊	反應
初期	5	4	3	2	7	6
上升	1	1	1	1	1	1

馬少尉（マチルダ）
中尉

NT	艦	MA	MS
--	○	×	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格門	射擊	反應
初期	7	6	2	0	4	3
上升	1	1	1	1	1	1

偉丹（ウッディー）
大尉

NT	艦	MA	MS
--	○	×	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格門	射擊	反應
初期	5	5	5	2	3	2
上升	1	1	1	1	1	1

佐米托夫（ジャミトフ）
大佐

NT	艦	MA	MS
--	○	×	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格門	射擊	反應
初期	9	7	6	0	4	2
上升	1	1	1	1	1	1

法斯古（バスク）
少佐

NT	艦	MA	MS
--	○	×	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格門	射擊	反應
初期	5	9	8	4	7	4
上升	1	1	1	1	1	1

索曼勒（ジャマイカン）
中尉

NT	艦	MA	MS
--	○	×	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格門	射擊	反應
初期	2	5	5	2	5	2
上升	1	1	1	1	1	1

費利斯（ブレックス）
大佐

NT	艦	MA	MS
--	○	×	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格門	射擊	反應
初期	8	8	7	3	4	4
上升	1	1	1	1	1	1

姬斯（クリス）
少尉

NT	艦	MA	MS
--	×	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格門	射擊	反應
初期	5	2	3	5	4	4
上升	1	1	1	1	2	2

韋亞（ワイアット）
中將

NT	艦	MA	MS
--	○	×	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格門	射擊	反應
初期	2	2	5	0	0	0
上升	1	1	1	1	1	1

歌雲（コーウェン）
少將

NT	艦	MA	MS
--	○	×	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格門	射擊	反應
初期	8	9	6	4	6	3
上升	1	1	1	1	1	1

士丹寶（シナプス）
中佐

NT	艦	MA	MS
--	○	×	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格門	射擊	反應
初期	7	7	5	3	7	4
上升	1	1	1	1	1	1

巴靈（バニング）
中尉

NT	艦	MA	MS
--	○	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格門	射擊	反應
初期	6	7	4	8	8	7
上升	1	1	1	1	1	1

魔西亞（モンシア）
少尉

NT	艦	MA	MS
--	×	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格門	射擊	反應
初期	3	4	7	6	7	6
上升	1	1	1	1	1	1

夏圖（ベイト）
少尉

NT	艦	MA	MS
--	×	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格門	射擊	反應
初期	4	3	4	4	5	5
上升	1	1	1	1	1	1

艾他魯（アデル）
曹長

NT	艦	MA	MS
--	×	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格門	射擊	反應
初期	4	5	5	6	4	4
上升	1	1	1	1	1	1

哥奧（コウ♦）
曹長

NT	艦	MA	MS
--	×	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格門	射擊	反應
初期	3	2	8	4	5	4
上升	1	1	1	2	2	2

斯羅（シロー）
少尉

NT	艦	MA	MS
--	×	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	5	4	10	6	6	4
上升	2	2	1	1	1	1

辛達斯（サンダース）
軍曹

NT	艦	MA	MS
--	×	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	2	3	9	7	8	3
上升	1	1	1	1	1	1

加莉（カレン）
曹長

NT	艦	MA	MS
--	×	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	5	6	8	8	7	3
上升	1	1	1	1	1	1

尤奧（ユウ）
少尉

NT	艦	MA	MS
--	×	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	4	3	5	6	10	8
上升	1	1	1	1	1	1

菲利比（フィリップ）
少尉

NT	艦	MA	MS
--	×	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	4	4	4	4	5	4
上升	1	1	1	1	1	1

沙馬（サマナ）
曹長

NT	艦	MA	MS
--	×	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	3	3	3	3	3	3
上升	1	1	1	1	1	1

斯羅 {ZERO}（ゼロ）
少尉

NT	艦	MA	MS
--	×	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	8	2	0	11	11	11
上升	0	0	1	1	1	1

佐米托夫（ジャミトフ）
大將

NT	艦	MA	MS
--	○	×	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	10	7	6	0	4	2
上升	1	1	1	1	1	1

法斯古（バスク）
大佐

NT	艦	MA	MS
--	○	×	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	7	9	8	4	7	4
上升	1	1	1	1	1	1

索曼勒（ジャマイカン）
少佐

NT	艦	MA	MS
--	○	×	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	4	5	5	2	5	2
上升	1	1	1	1	1	1

加斯巴（キャスバル）
大將

NT	艦	MA	MS
--	○	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	11	11	8	10	10	10
上升	1	1	1	1	1	1

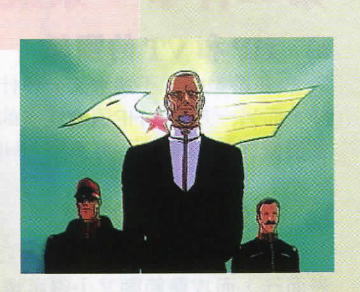
第三勢力機體一覽表

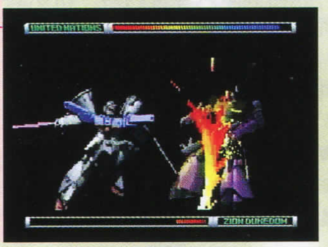
機體名稱	可開發的勢力	耐久力	運動性	移動力	最大物資	戰鬥消費	移動消費
超機動型紅勇士（リゲルグ）	新自護及正統自護	165	65	10	500	80	6
馬沙專用加大魔（R·リック・ドム/C.A.）	新自護	180	45	8	400	60	5
馬沙專用高達（ガンダム/C.A.）	新自護	?	?	?	?	?	?
泰坦斯量產高達（G-TITANS）	泰坦斯	350	60	7	400	65	4

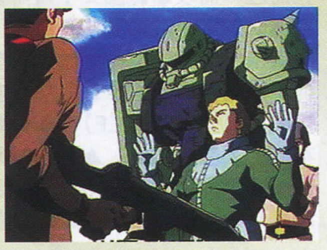






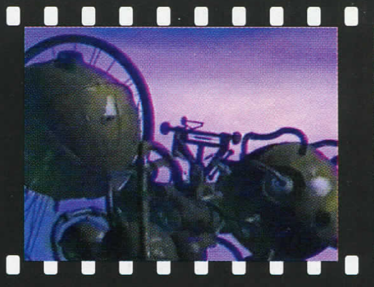




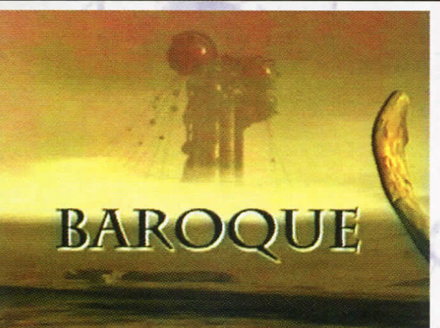












BAROQUE

史上最核突之攻略

By：Nash

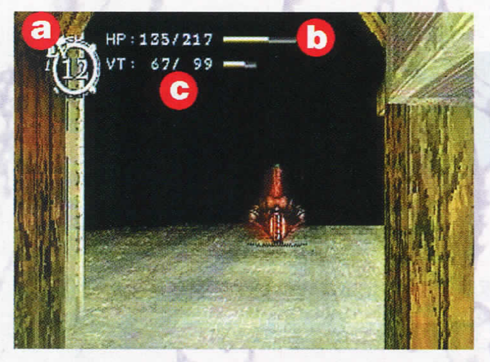
RPG
發售日：發售中
價格：6800日圓
MEM
SEGA SATURN

在攻略開始前…

第一件事：教你睇遊戲畫面

1) 平常畫面

a. 主人公的等級，若停下來不動時則會顯示現身處的層數
b. 主人公現在的體力值/ 最大體力值
c. 主人公現在的活力值/ 最大活力值



第二件事：系統深入剖析

a) HP和VT的關係

在遊戲中，不論主人公作什麼也好，VT值也會不斷的除除下降，而另一方面，HP值會慢慢的回升。但若果VT跌至0時，HP就會慢慢開始扣掉，不用多說，HP跌到0時主人公當然會死啦！

b) 攻擊及道具參數

在遊戲中將不會見到主人公的拳頭或者劍攻擊，最多只是劍光而已，而攻擊範圍又小得可憐，只可和敵人埋身肉搏，所以要非常留意擊中時的爆花和聲音。而另一件事要留意的，就是如果玩者前右方是有障礙物（如牆壁）阻着的話，主人公是無法揮劍的！而玩者或者會留意到某些道具的攻擊力（或防禦力）的參數是以ATK（防禦時是DEF）X▲（或▼）Y的形式表達的，其中X是基本值，Y是追加值，▲代表加而▼代表減，例如數值為5▲1的話，那時的值將會是6，而經過時間的經過（對於古代劍或外套而言），或者某些外來參數或道具影響而改變。

2) 道具選單畫面

a. 主人公現身處的層數、等級及經驗值
b. 主人公的體力、活力、攻擊力及防禦力值
c. 道具或主人公的說明欄
d. 道具欄
e. 主人公的其他狀態，選取後會在說明欄中列出



c) 烙印、注入液和養蟲蟲

除了裝備道具會直接影響主人公的屬性參數外，烙印、注入液和養蟲都可以改變主人公（或者某些道具）的參數或者能力。基本上，烙印可以給予主人公（或者該道具）永久的能力，但一烙上就不可再烙上另一個印。注入液則可給予暫時性的能力，時間一到就會完結，但可以同時使用多支注入液。而養蟲蟲就在兩者之間，同時間在一件物品中（或主人公身上）可最多養兩條蟲蟲。

d) 另一些道具：骨頭、箱、文樣、刑具、肉和心臟

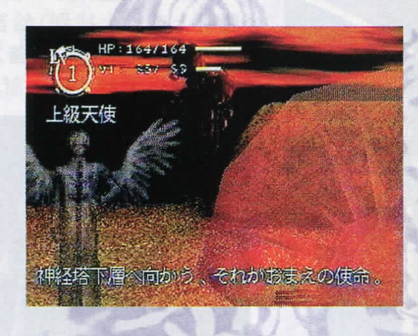
這些道具（包括印、注入液和蟲）和一般遊戲中的道具一樣有他們的特定功能，但這些物品除了一般的使用方法外，還可以丟出去敵人那兒或特定的地方上，這樣就會有不同的效果，至於實制上的效果如何，則詳見下文的列表吧。另外需要留意道具欄是有上限的，如果道具欄滿了是不能拾取新道具的，所以請注意以及適時使用或丟棄道具吧。

e) 道具之變化及合成

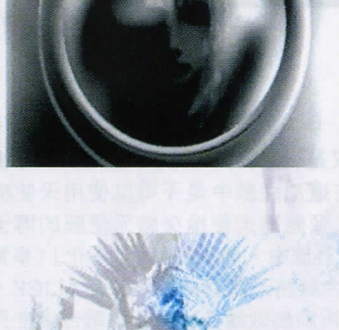
剛才說過，將物品丟向一些特定的地方上是會有不同效果的。如果玩者在迷宮見到呪葬天使（很像一個雙面人頭天秤那個）的話，可以試試對他丟道具。他會將一些物品變化成另一種物品，或者改善了該物品（例如一些能力值低下了的道具或壞了的肉）。又或者他會接收了兩件物品然後合成一件不同東西來，雖然這基本上這是隨機計出來的，但也有基本的法則，詳見下文的列表吧！

最後一件事，亦是最重要的：自動生成迷宮和儲存進度

這個遊戲除了一開始的外界是有一定的地圖之外，其他的地方都是隨機計算出來的(就像陸行鳥之不思議迷宮一樣…)，而且遊戲中並沒有方向指示，所以遊戲時一定要緊記路線兼且經常利用B鍵叫出地圖來看看。而在遊戲中途在層與層間是可以作儲存的，但是儲存後就一定要重新開機(或Reset)才可繼續遊戲。而在遊戲時千萬千萬不要用A＋B＋C＋Start來重新遊戲(事實上利用RESET鍵或關電源也不可)，這樣只會令到以前的進度都洗掉，要從頭來過…(！)如果主人公在遊戲中死了的話，下場也會一模一樣……所以要小心謹慎地遊戲哦！破解方法？當然有啦！只要利用卡匣SAVE RAM和主機SAVE，在其中一個儲存下來後，利用系統來抄SAVE資料，然後用其中一個遊戲，而如果「出事」時，就可用另一邊的進度重新抄過來…雖然有點麻煩，但總比無辦法好吧！







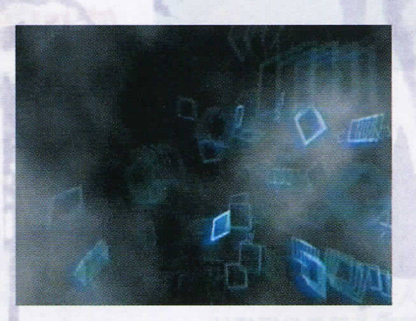
第一章：

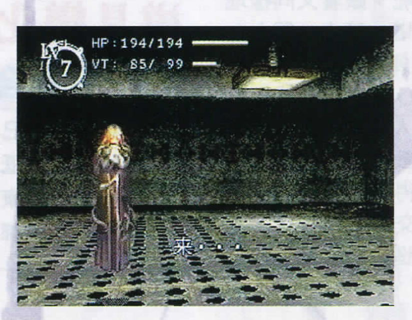
(我係邊個？四圍行，打得咁辛苦究竟為乜？)

各位讀者都可能好想知究竟這個遊戲的主人公是什麼人、究竟要做些什麼，事實這個謎連在遊戲中的主人公自己也懵然不知，他唯有到處走走看看。有一點非常重要的，就是在這世界裏，無論主人公是走着、戰鬥着甚至站着不動也好，VT值(活力值)也是會不斷慢慢下降的，所以若玩者想走開喝杯水或者方便一下的話，請先按start鍵暫停遊戲吧。如果HP或VT真的有需要補回的話，可以到地圖近東北方的回復文樣上補回，但需注意那文樣只可使用三次，第三次後便會自動壞掉。主人公在那兒兜了一個圈，徒手幹掉了幾條魚(？)之後，和這個世界的人都談過之後都無什麼收穫，他們差不多都是叫主角到神經塔去，跟着他和上級天使對話之後，便得到了一把天使槍(天使銃)，然後他唯有硬着頭皮走到在畫面正北面的神經塔闖一闖。

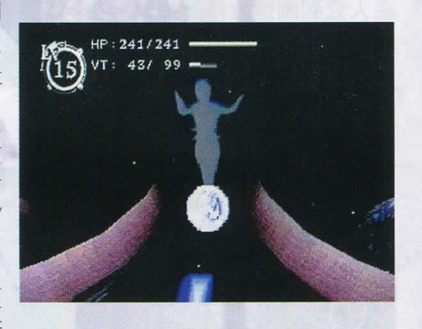
進入了神經塔的第一層，主人公一直謹慎的作戰。一直走至地底第七層時他聽到一把聲音，於是他便裝備起天使槍(若手上沒有的話也不要緊，天上會掉一把給他的！)，一下對着創造維持神射去……第一章就此完結。

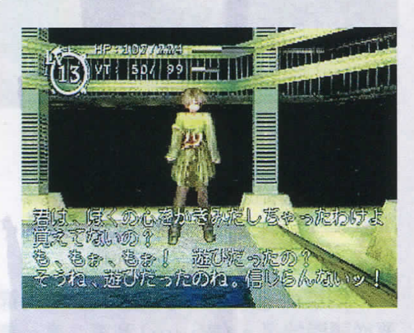
另一個過此章的方法就是……只需在遊戲中死掉便行，而且所見到的完全一樣(-_-！)，所以……這麼辛苦究竟為了什麼？

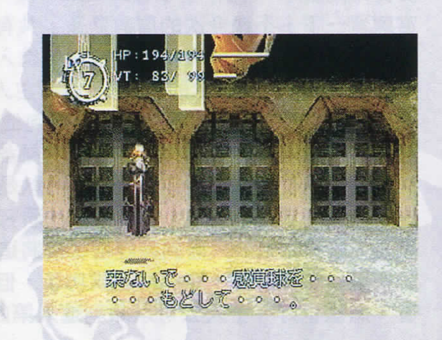








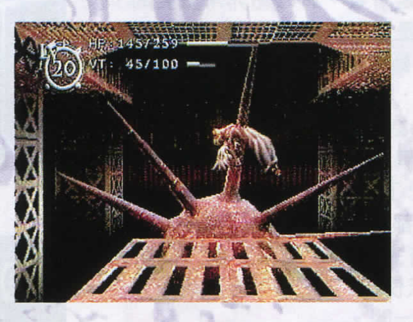




第二章：



當遊戲再進入遊戲時，主角又在重新站在外界的同一地方上，但，只是重回LV 1（真是叫人洩氣…）。再和街上的人談話，主人公發現到在地圖上東北方，原本有人擋着的地方，那人會走開讓主人公通過。原來那就是一個練習用地底迷宮，主角拿了洞口的劍之後便走了下去。經過一輪苦戰，主人公從那兒的一個轉送點中送回外界地點，而HP、VT和EXP等參數都保持着，這樣便可以有一個較容易的開始進入神經塔了。（事實上可以不用進入練習迷宮而直接走入神經塔中，不過開始等級會較低，會比較吃虧）基本上，第二章中的怪物比起第一章頑強和繁多，所以要更用心去戰鬥。一直打至第十三層時，主人公會遇見上級天使，他會帶主人公到創造維持神那兒。在創做維持神之面前，如果主人公和第一章一樣開槍射他的話，就要…重新開始第二章，即是所做的都白廢了！而應該做的只是走到他面前，主人公便會和他融合，跟着，不用多說，當然是進入第三章了。



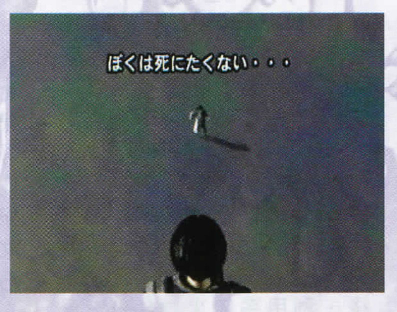


第三章：

同樣的地方，同樣的主人公，同樣是LV 1，主人公的旅程又要從頭開始了。（唉……）和第二章一樣，主人公可以先到練習迷宮練習一下，不過今次的層數更多，共有十層呢！跟着又同樣地在上級天使手上拿取天使槍之後便再進入神經塔。第十二層中主人公會受到ILAIZA「水的依托」，跟着主人公在外界地面上還見被埋了的「首之者」，這時主人公可以向他投擲心臟之種，或者打他，這樣主人公便可以得到首之者的結晶。主人公只需將這東西交給警備天使，在下一次遊戲時（可以是在遊戲中死掉、或者完成了神經塔或練習迷宮），便可以在研究所中得到主人公自己的結晶。跟着主人公只需到神經塔二樓將這東西交給ILAIZA，主人公便可以和神融合，雖然融是成功了，但是創造維持仍是被抑制着。怎樣也好，主人公可以順利進入第四章了。

另外一個過關方法就是交「培養液」（可從神經塔中的怪獸身上或地上找到）給首之者，然後在下一次遊戲時，主人公會遇見被埋了的首之者，這時就可以重覆上段對付首之者及以後的步驟，就可以入第四關了。







第四章

雖然有點兒悶（因為又是從這裏開始…），但是都將爆機了，多忍一會吧！緊記在這次遊戲中是不可以使用天使槍的。而在第十層中，主人公應將天使槍交給天使般的博士（天導天使），然後在第十五層中，將天使蟲們「淨化」（事實即是殺掉…），再於第十六層將天使蟲的結晶交給ALICE，這樣的話，主人公便可以再和創做維持神融合，融合後世界便再沒有歪曲的事情，故事也在此結束了。

道具變化基本法則

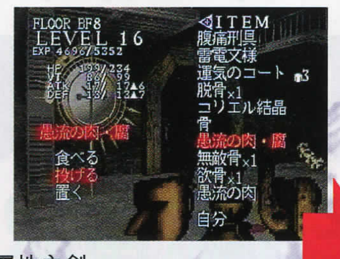
a.) 不會合成的道具：

1.) 追加能力已經上升超過30點的道具，會立即交回
2.) 追加值被低下的道具，將會除去其低下值後交回
3.) 腐爛了的東西，將會變回正常交回
4.) 肉或心臟都會被變成燒焦後的形態交回



b.) 通常道具

1.) 燒肉＋燒肉＝普通肉
2.) 古之劍＋任何＝劍系
3.) 古之外套＋任何＝外套系
4.) 回復液A＋回復液B＝回復液AD
5.) 屬性（炎、冰或雷）蟲＋劍系＝該屬性之劍
6.) 屬性（炎、冰或雷）蟲＋外套系＝耐該屬性之外套
7.) 空箱＋裝備系（劍、外套或偽翼）＝無裝備之箱
8.) 空箱＋箱系＝原本（後者）的箱
9.) 空箱＋文樣系＝文樣之箱







投出道具效果表

道具	效果
嵐之劍	傷害＋吹飛
連斬之劍	會變成兩個然後作雙重傷害
波動之劍	傷害＋向後直飛
三叉之劍	傷害＋中敵後敵會分成三截
爆裂之劍	傷害＋爆風
天地之劍	傷害、但只有9/16機會打中
三屬之劍	炎、冰和雷三屬性的傷害
歪曲之外套	傷害＋肚痛和錯亂以外的狀態
三屬之外套	炎、冰和雷三屬性的傷害
冷靜偽翼	傷害＋錯亂或欲情
耐毒偽翼	傷害＋毒或麻痺
眼球偽翼	傷害＋暗黑或欲情
心臟・腐	傷害＋肚痛
肉・腐	傷害＋肚痛
肉類	HP回復
冷靜之液	錯亂或欲情
解毒之液	毒或麻痺
眼球之液	暗黑或欲情
活氣之液	脫力
特效之液	任何一種狀態
嵐印	傷害＋吹飛
爆人印	傷害＋爆風
火吹之印	炎屬性傷害
特半印	全回復
麻痺骨	麻痺10秒
亂骨	錯亂15秒
毒骨	中毒60秒
暗黑骨	暗黑50秒
腹痛骨	永久肚痛
欲骨	85秒欲情
再階骨	敵人會和主人公一起
判明骨	剩餘HP表示
炎蟲	炎屬性傷害
冰蟲	冰屬性傷害
雷蟲	雷屬性傷害
麻痺蟲	傷害＋麻痺
亂蟲	傷害＋錯亂
毒蟲	傷害＋中毒
暗黑蟲	傷害＋暗黑
欲蟲	傷害＋欲情
脫力蟲	傷害＋脫力
判明蟲	剩餘HP表示

特定人物登場層數表

神經塔層數	第一章	第二章	第三章	第四章
地面		天使蟲	天使蟲	
BF1	兄、呪葬天使	兄、呪葬天使	兄、呪葬天使	兄、呪葬天使
BF2		ILAIZA	ILAIZA	ILAIZA
BF3	讀心術者	讀心術者	讀心術者	讀心術者
BF4	作業天使、呪葬天使	作業天使、呪葬天使	作業天使、呪葬天使	作業天使、呪葬天使
BF5		箱之男	箱之男	箱之男
BF6	天導天使	ALICE	ALICE	ALICE
BF7	創造維持神			
BF8		呪葬天使、殺戮部隊	呪葬天使、殺戮部隊	呪葬天使、殺戮部隊
BF9				
BF10		天導天使	天導天使	天導天使
BF11				
BF12		ALICE、ILAIZA	ALICE、ILAIZA	ALICE、ILAIZA
BF13		上級天使		
BF14		創造維持神	作業天使、殺戮部隊、天使蟲	作業天使、殺戮部隊、天使蟲
BF15			上級天使	天使蟲培養室
BF16			創做維持神	ALICE
BF17				呪葬天使
BF18				
BF19				
BF20				
BF21				上級天使
BF22				創造維持神

Present by：山寺良牙

井上涼子心跳的一個月

ROOMMATE 3

～涼子在微風吹著的早上～

SLG	製造商：DATAM POLYSTAR	價格：5800日圓
MEM	容量：CD-ROM	記憶：8

SEGA SATURN

前言

上期說過在今期會刊出我和你的生活指南，現在就將2月13日至3月11日，即整個遊戲中所發生的事件。

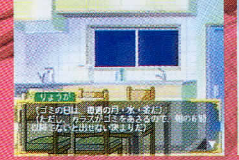
攻略技巧 FROM 山寺良牙

相信各位在玩第一作及第二作時，也會使用「調較時間」這技巧的，而調較時間帶，可以以20分鐘、30分鐘或1小時作為間格，當然比較有把握的當然是以30分鐘及1小時作為單位。

另外在生活指南中有一個事件是不會登出來的，那就是「查看涼子是否睡了」，由於此事件幾乎是每天「在固定的時間到固定的地方」便會出現，所以只會在此刊出一次後，以後便不會刊出，請各位留意。

事件——查看涼子是否睡了
出現時間—每天02:00-04:00(2月27日-3月1日及3月7日-3月11日不會出現)

第三請留意一下日本的生活傳統，日本並不是可以每天可以隨意棄置垃圾的，是要在特定的日子及時間做的，遊戲內可倒垃圾的時間是「星期一、三、五早上六時至十時」，如果積太多垃圾而不倒的話可是會惹涼子生氣的。







第四在自己房間中會有盆名叫MARY GOLD的花，主角要「周不時」與它談話及留意他的健康，並且要向它灌適量的水，當它開了花以後便……。(開花後最少會影響到兩個隨機出現事件)









最後一項，就是過了一段時間後，涼子是會買一隻白色玩具熊回來，這其實是用來傳言的，每晚12時均要到熊處聽涼子的留言，並且作出回應，如果不聽的話……我也不知道後果是甚麼，不如你們去試下。

生活指南表用語釋

HI！我是理惠，大家有否記得我？不記得？算了，倒不如由我說明一下此生活指南的用語吧！

出現時間—表示事件出現的時段，而時間表示則以「24小時單位」計算，例：16:00即下午4時；18:00即共昏6時；21:00即晚上9時；00:00即凌晨12時正。

事件名稱—當然是事件所代表的名稱

事件內容—會粗略地說明下事件的內容

較好回應—事件中會有回應對白，究竟選哪一個才是較好的回應呢？

良牙實際遇到時間—表示山寺良牙兄在實際玩時遇上該事件的時間



井上涼子生活指南

第一天：2月13日

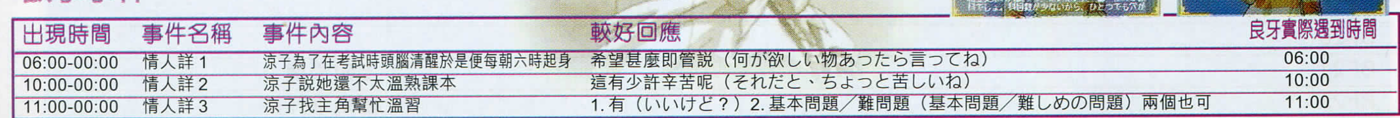
故事事件

出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
06:00-00:00	情人詳前夕	説回去年的今次是涼子初來到的事件	1.咦？有這麼一回事？（そんなことあったけ？）、2.我也有同感（僕も同じだよ）	18:00

隨機出現事件——09:00-00:00～良牙實際遇到次數：6

第二天：2月14日

故事事件



出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
06:00-00:00	情人詳1	涼子為了在考試時頭腦清醒於是便每朝六時起身	希望甚麼即管說（何が欲しい物あったら言ってね）	06:00
10:00-00:00	情人詳2	涼子說她還不太溫熟課本	這有少許辛苦呢（それだと、ちょっと苦しいね）	10:00
11:00-00:00	情人詳3	涼子找主角幫忙溫習	1.有（いいけど？）2.基本問題／難問題（基本問題／難しめの問題）兩個也可	11:00

隨機出現事件——07:00-09:00／13:00-00:00～良牙實際遇到次數：6



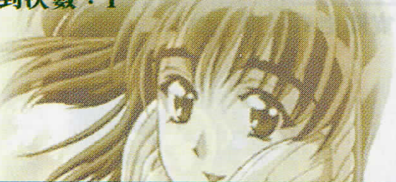


第三天：2月15日

故事事件

出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
00:00-03:00	情人詳4	收到涼子送的朱古力及傳言白熊	×	00:30
06:00-00:00	情人詳朱古力	×	多謝你的朱古力（チョコレートありがとう）	06:00
07:00-00:00	本命大學入學試前日1	入學試前通敘是緊張的，涼子也不例外。	使出你的實力便可（普段の実力を出せば大丈夫さ）	07:30
10:00-00:00	本命大學入學試前日2	說涼子母親太過着重她的去向	不能以程度去判斷的（レベルでしか判断つかないんだよ）	11:30
18:00-00:00	本命大學入學試前日3	由於太過緊張於是便問她是否準備好	鉛筆及擦膠（鉛筆とか消しゴムとか）或 確認試場地點（試験場の確認とか）	18:00

隨機出現事件——18:00-00:00～良牙實際遇到次數：1







第四天：2月16日

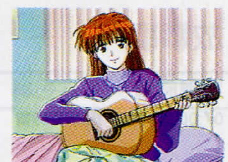
故事事件

出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
00:00-01:00	睡不著的涼子	由於涼子太過緊張弄至睡不到，於是她便走來要你安慰她	1. 不要哭，你只是太緊張罷了（泣かなくても平気だよ）2. 六時正，明白了（わかっだ。6時だね）	00:30
06:00	叫涼子起床	今天是涼子考試日子，一定要在六時以前叫她起床	取起綿被（布団をはぐ）	05:55
07:00	涼子出門	涼子出門去試場	1. 那就行了（じゃあOKだね）2. 就用這種心情（その意気だよ）	07:00
08:00	PHS 第一回	用電話向她打氣	努力加油！（シケン　ガンバレヨ！）	08:30
09:00-12:00	PHS 第二回	原再想用電話打氣，可是此時間涼子該考試中，於是便不打去	×	10:30
12:00	PHS 第三回	涼子兩考試中午休，於是便來電	就這樣下去（ソノチョウシデネ）	12:30
13:00-16:00	PHS 第四回	想用電話打氣，可是此時間該是考試中，於是便不打去	×	14:00
16:00-18:00	PHS 第五回	涼子來電說六時回來	×	16:30
18:00-00:00	涼子回家	涼子回家後便問她今天考試的結果	沒有受傷吧（ケガしなかった？）	18:00
19:00-00:00	考試的對策	問完她考試的情況後便順道問她下一次考試的日期	英文怎樣（英語はどうだった？）、日文怎樣（国語はどうだった？）、西史科怎樣（世界史はどうだった？）三個也可	19:30

隨機出現事件——18:00-00:00～良牙實際遇到次數：0







第五天：2月17日

故事事件

出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
06:00-12:00	放下心情1	涼子過了六時還不起床，反正昨日弄到太倦於是	不理她（そっとしておく）	06:00
09:00-12:00	放下心情2	到了九時涼子還不起床，於是便走去叫她起床	如果太倦的話最好是休息（疲れたんなら、休んだほうがいいよ）	09:00
10:00-00:00	放下心情3	反正涼子想休息一下，她便拿出結他來作曲	怎樣的曲（どんな曲？）	10:20
11:00-00:00	放下心情4	不明	×	×

隨機出現事件——12:00-00:00～良牙實際遇到次數：0







第六天：2月18日

故事事件

出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
06:00-10:00	本命大學合格發表日1	其中兩間大學成績在今天發表	有否自信取得合格（合格した自信ある？）	06:00
10:00-15:00	本命大學合格發表日2	收到通知書，可是太緊張於是她便回房開信，結果是不合格	1. 不如看電視輕鬆一下（テレビでも見てリラックスしたら？）2. 我不在會較好（僕がいないほうがいい？）3.……	10:00
11:00-00:00	涼子振作	涼子在房內過了一會後便向主角說回復了心情	沒有辦法不擔心（心配でしかたなかったよ）	11:00

隨機出現事件——10:00-00:00～良牙實際遇到次數：1







第七天：2月19日

故事事件

出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
06:00-08:00	次選大學入學試日1	今天涼子又去試場，並說考完後便立刻去玩	反正今日是其他學校可比較放鬆（今日はすべり止めだから平気だね）	06:00
07:00-17:00	次選大學入學試日2	不明	×	×
08:00	PHS 第一回	用電話向她打氣	努力加油！（シケン　ガンバレヨ！）	08:45
09:00-16:00	PHS 第二回	想用電話打氣，但此時間該是考試中便不打去	×	10:00
16:00-19:00	次選大學入學試日3	考過試後涼子與朋友去玩會遲回來	×	16:30
19:00	PHS 第三回	涼子來電說八時回來	×	19:30
20:00-00:00	次選大學入學試日4	涼子回來終於可以從考試中鬆一口氣	1. 辛苦你了（おつかれさん）2. 準備好了（わいてる）	20:00
21:00-00:00	理惠來電	理惠來電約涼子明日去玩	×	21:30

隨機出現事件——06:00-10:00／20:00-00:00～良牙實際遇到次數：1



第八天：2月20日







故事事件

出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
07:00-09:00	心情好的涼子	考試過後涼子的心情當然是輕鬆得多	×	07:00
09:00-12:00	周圍玩的涼子	涼子致電理惠談今天的行程	沒有這回事（そんなことないよ）	10:00
12:00-18:00	PHS	主角掛心涼子於是便致電給她	現在做甚麼（イマ　ナニシテルノ？）	13:30
18:00-23:00	理惠的去向 1	當晚理惠到訪並與涼子談有關畢業後的去向	×	19:00

隨機出現事件——19:00-00:00～良牙實際遇到次數：3

第九天：2月21日



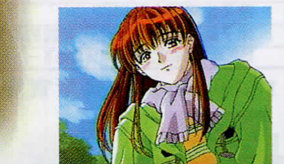


故事事件

出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
07:00-00:00	約會的約定	反正考完試，於是涼子便約主角明天去約會	「有空（ヒマ）」	07:00
13:00-15:00	PHS	不明	×	×
15:00-18:00	有關一郎君的事	涼子走去探望一郎（上集在公園出現的小孩）	1. 原來是一郎（ああ、一郎くんか）2. 呀！（ああ！）	16:00

隨機出現事件——08:00-00:00～良牙實際遇到次數：6

第十天：2月22日





故事事件

出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
07:00-13:00	與涼子約會	與涼子一起到神拉川縣的鎌倉及江之島旅行（由於內容太長「事件需用1小時7分」所以下面省略）	1. 回想今朝的事（今朝のことを、ぶりかえる）2. 有／首次來（あるよ／はじめて）鶴岡八幡宮：1.1192年的鎌倉幕府（1192作ろう鎌倉幕府）2. 帶她走（いっしょに連れていく）3. 實朝是誰（実朝って、誰？）源氏山公園：1. 下次再來（うん、また来よう）2. 涼子真率直（涼子ちゃんは、素直だよ）建長寺：溫柔純情（おとなしくてひかえめ）3. 有／無（ある／ない）4. 沒有這回事（そんなことないよ）5. 去江之島？（江ノ島に行くことかな？）江之島：1. 海邊真好（海はいいよね）2. 沒有這回事（そんなことないよ）3. 我明日也可能會睡一整日（僕も明日は、1日寝てみようかな）	07:00

隨機出現事件——×

第十一天：2月23日



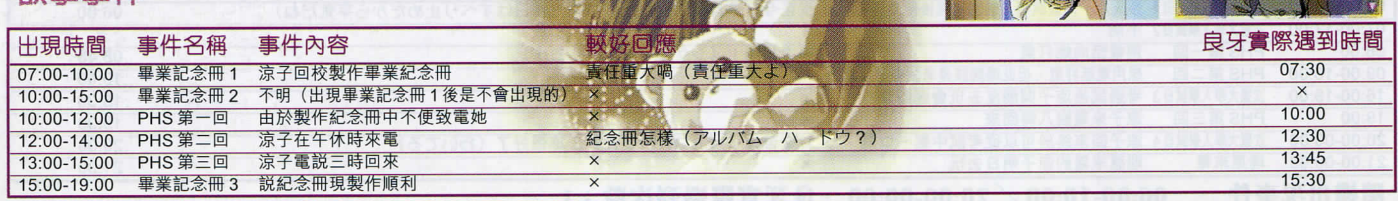


故事事件

出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
07:00-00:00	涼子發燒 1	涼子好像發燒，之後她要求主角背她回房	1. 用手量／用額頭內量（手ではかる／おでこではかる）2. 背負涼子（涼子を背負う）	07:00
08:00-00:00	涼子發燒 2	過了一段時間，主角走去看她的病情	×	08:30
09:00-00:00	涼子發燒 3	主角再走去看她的病情	×	10:30
16:00-00:00	涼子發燒 4	涼子醒來，看來她沒事了	1. 有沒有探熱（熱ははかった？）2. 因為擔心涼子（涼子ちゃんが心配だったから）	18:30

隨機出現事件——×

第十二天：2月24日



故事事件

出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
07:00-10:00	畢業記念冊 1	涼子回校製作畢業紀念冊	責任重大喎（責任重大よ）	07:30
10:00-15:00	畢業記念冊 2	不明（出現畢業記念冊 1 後是不會出現的）	×	×
10:00-12:00	PHS 第一回	由於製作紀念冊中不便致電她	×	10:00
12:00-14:00	PHS 第二回	涼子在午休時來電	紀念冊怎樣（アルバム　ハ　ドウ？）	12:30
13:00-15:00	PHS 第三回	涼子電說三時回來	×	13:45
15:00-19:00	畢業記念冊 3	說紀念冊現製作順利	×	15:30

隨機出現事件——16:00-00:00～良牙實際遇到次數：3

第十三天：2月25日





故事事件

出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
07:00-10:00	畢業記念冊 4	涼子再次回校繼續製作畢業紀念冊	×	07:00
10:00-15:00	畢業記念冊 5	不明	×	×
11:00	PHS 第一回	主角在想涼子會在中午時來電	×	11:00
12:00-14:00	PHS 第二回	涼子在午休時來電	紀念冊怎樣（アルバム　ハ　ドウ？）	12:00
13:00-15:00	PHS 第三回	涼子電説三時回來	×	13:30
15:00-00:00	畢業記念冊 6	説製作時有些做不慣的地方比較辛苦	1. 是，較觸目的一方／不是，不太影的一方（うん、目立ちたがりだった／いや、あまり写らないほう）2. 呀、那位正廣君呀（ああ、あの正広くんか）	15:00

隨機出現事件——15:00-00:00～良牙實際遇到次數：4

第十四天：2月26日



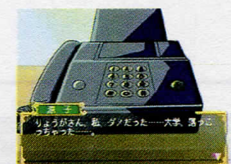


故事事件

出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
07:00-10:00	畢業禮演習 1	涼子回校排演畢業禮	慎悟君（慎悟くんか）	07:00
10:00-15:00	畢業禮演習 2	不明（出現畢業禮演習 1 後是不會出現的）	×	×
10:00-12:00	PHS 第一回	主角在想涼子會在中午時來電	×	10:00
12:00-14:00	PHS 第二回	涼子説畢業禮將會十分差勁	×	12:05
13:00-15:00	PHS 第三回	涼子電説三時回來	×	14:00
15:00-00:00	畢業禮演習 3	涼子氣衝衝的回來大罵畢業禮説演辭的竟是她討厭的山本正廣	是否涼子（まさか、涼子ちゃん？）	15:00
18:00-21:00	理惠的去向 2	理惠最終決定到服飾專門學校進修	×	18:00

隨機出現事件——15:00-00:00～良牙實際遇到次數：0

第十五天：2月27日

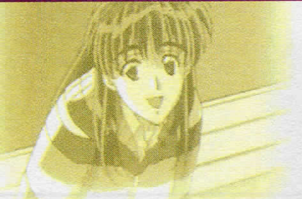




故事事件

出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
07:00-10:00	本命大學合格發表	涼子準備出去看第一志願大學的結果	1. 是的（ああ、そうだね）2. 當然沒問題（もちろん、かまわないよ）	07:45
12:00-15:00	合格發表的報告	涼子內電結果落第了	×	13:00
19:00-00:00	心情不佳的涼子	回來後當然是受到衝擊，並且開始埋怨自己	熱心地幹（熱心にやっていた）	19:15

隨機出現事件——×



第十六天：2月28日





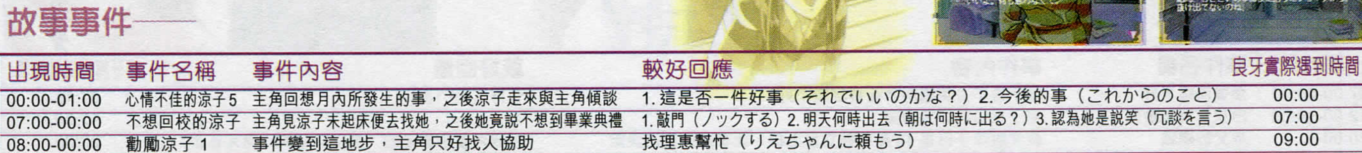
故事事件

出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
07:00-00:00	心情不佳的涼子 1	第二天涼子還回想昨天的事，並有輕生的念頭	當是説笑的便算（冗談だと受け流す）	07:15
10:00-00:00	心情不佳的涼子 2	不明	×	×
18:00-20:00	心情不佳的涼子 3	涼子心情還未平伏，結果連做菜的味也怪怪的	跟著她説（フォローする）	18:00
20:00-00:00	心情不佳的涼子 4	涼子受到太大的打擊，弄到整個人在發呆，並説可能要做無業遊民一年	1. 你沒事吧（元気ないけど、平気？）2. 不要想太多了（あまり考えすぎるなよ）	20:00

隨機出現事件——×

第十七天：3月1日

故事事件



出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
00:00-01:00	心情不佳的涼子 5	主角回想月內所發生的事，之後涼子走來與主角傾談	1. 這是否一件好事（それでいいのかな？）2. 今後的事（これからのこと）	00:00
07:00-00:00	不想回校的涼子	主角見涼子未起床便去找她，之後她竟説不想到畢業典禮	1. 敲門（ノックする）2. 明天何時出去（朝は何時に出る？）3. 認為她是説笑（冗談を言う）	07:00
08:00-00:00	勸勵涼子 1	事件變到這地步，主角只好找人協助	找理惠幫忙（りえちゃんに頼もう）	09:00
18:00-00:00	勸勵涼子 2	當晚理惠來電勸涼子不要不去畢業禮	×	19:00

隨機出現事件——09:00-00:00～良牙實際遇到次數：3







第十八天：3月2日

故事事件

出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
07:00-10:00	畢業禮 1	今天涼子終於畢業並回校出席畢業禮	1. 雖發生很多事，但十分快樂（いろいろあったけど、楽しかったよ）2. 小心（気をつけて！）	07:00
10:00-00:00	畢業禮 2	不明（出現畢業禮 1 後是不會出現的）	×	×
10:00-14:00	PHS 第一回	畢業禮該進行中無謂打給她	×	10:00
14:00-18:00	PHS 第二回	涼子來電説畢業了	恭喜畢業（ソツギョウ　オメデトウ）	14:00
17:00-19:00	畢業禮 3	涼子來電説現舉行畢業派對會夜回	×	17:15
20:00-22:00	畢業禮 4	涼子來電説現在回來	×	20:15
22:00-00:00	畢業禮 5	回來並説畢業禮後所發生的事	1. 恭喜畢業（卒業おめでとう！）2. 真好（よかったね）3. 這只是結果（結果だからね）4. 演辭邊個讀也是一樣的（答辞なんか、誰が読んでも同じでしょ？）5. 再次多管閒事？（また、ちょっかい出されたの？）6. 這不是很好嗎（それはそれでよかったんじゃないかな）	22:20

隨機出現事件——×



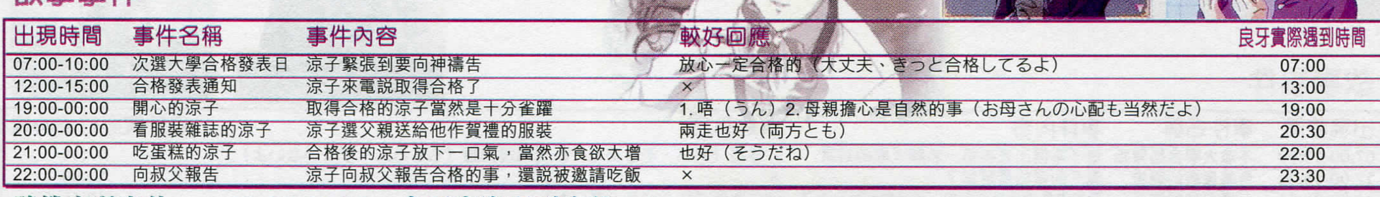


第十九天：3月3日

故事事件

出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
07:00-00:00	畢業禮 6	涼子拿畢業學校的紀念品出來	×	14:00
19:00-00:00	只有二人的宴會	主角買了蛋糕來慶祝涼子畢業	這些該可以吃完吧（これくらい、食べられるでしょ？）	20:00

隨機出現事件——07:00-19:00／20:00-00:00～良牙實際遇到次數：6



第二十天：3月4日

故事事件

出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
07:00-10:00	次選大學合格發表日	涼子緊張到要向神禱告	放心一定合格的（大丈夫、きっと合格してるよ）	07:00
12:00-15:00	合格發表通知	涼子來電説取得合格了	×	13:00
19:00-00:00	開心的涼子	取得合格的涼子當然是十分雀躍	1. 唔（うん）2. 母親擔心是自然的事（お母さんの心配も当然だよ）	19:00
20:00-00:00	看服裝雜誌的涼子	涼子選父親送給他作賀禮的服裝	兩走也好（両方とも）	20:30
21:00-00:00	吃蛋糕的涼子	合格後的涼子放下一口氣，當然亦食欲大增	也好（そうだね）	22:00
22:00-00:00	向叔父報告	涼子向叔父報告合格的事，還説被邀請吃飯	×	23:30

隨機出現事件——19:00-00:00～良牙實際遇到次數：0

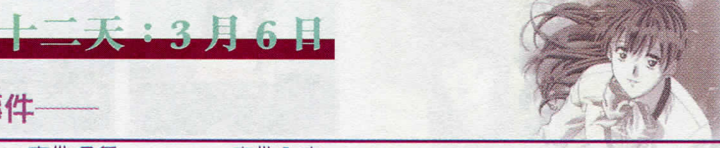


第二十一天：3月5日

故事事件

出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
00:00-06:00	向家人報告 1	向家人報告合格的事，可是她父親又問她有否意思到美國留學	×	01:00
07:00-00:00	向家人報告 2	不明	×	×
17:00-00:00	考慮回到美國的涼子	涼子聽到家人的話後考慮該否到美國留學	1. 點好呢（さあ、どうだろう）2. 當然會（もちろんさ）	17:20
18:00-00:00	弄焦食物的涼子	涼子考慮得太投入結果弄焦了食物	×	18:40
19:00-00:00	銀介指	×	1. 那的確是（その指輪は確か…）2. 不想你走（行かないで欲しい…）	20:00

隨機出現事件——08:00-16:00／20:00-00:00～良牙實際遇到次數：5







第二十二天：3月6日

故事事件

出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
07:00-09:00	煩惱而睡不好	為了去不去美國的事而煩到睡不好	也好（いいよ）	07:15
12:00-14:00	由叔父提出會面	涼子出去與叔父會面	×	12:30
20:00	叔父的建議	叔父説涼子已是 18 歲有獨立自主權，此事該由自己決定	以我角度來看是的（僕には知的に見えるよ）	20:00
21:00-23:00	得知涼子母親得重病	涼子母親得病入院，而涼子又把持不定	×	21:20
22:00-00:00	苦惱中的涼子	原來泣子把持不定的主因是沒有人生目標，於是便春她找出其人生目標	×	22:40

隨機出現事件——10:00-12:00～良牙實際遇到次數：1





第二十三天：3月7日

故事事件

出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
18:00-21:00	涼子失蹤？	整天不見涼子的蹤影，於是便四出找她，從她一個來電知道她到了鎌倉海邊	1.到外面找她（外に出て探してみる）2.……！3.去接她（迎えに行こう）4.考慮清楚？（それでいいの？）	18:05

隨機出現事件——×





第二十四天：3月8日

故事事件

出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
00:00-00:00	事件1	不明（去涼子失蹤便不出現）	×	×
07:00-14:00	事件2	電家人說回到美國	×	07:00
11:00-19:00	事件3	涼子收拾行李	由我來照顧（僕が面倒見るよ）	11:00
12:00-15:00	事件4	涼子聽音樂開太大聲	×	12:30
15:00-18:00	事件5	涼子練習網球揮拍	×	15:00
17:00-23:00	事件6	涼子幫忙清潔浴室	×	17:00
18:00-21:00	事件7	涼子食杯麵	沒辦法（しょうがないな）	18:20
19:00-22:00	事件8	涼子看尋親節目	×	19:40

隨機出現事件——×





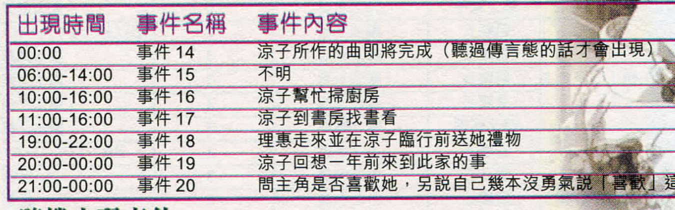


第二十五天：3月9日

故事事件

出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
00:00-02:00	事件9	涼子說不想離開日本其中理由是想留在主角的身邊	多謝你這麼想我（ありがとう。そんな想ってくれて）	00:00
06:00-00:00	事件10	望出窗外想著下一步的人生及回想18年來日本的生活，並說不想離開主角的身邊	×	06:00
10:00-14:00	事件11	涼子煩到發瘋將房內的盆栽打破來發洩，之後主角打了她一掌後便衝了出去	×	10:00
17:00-00:00	事件12	出去走了一會後，涼子的心終於平伏了下來	×	17:00
21:00-00:00	事件13	涼子叔父來電，說他以前戀愛的經驗	×	21:00

隨機出現事件——17:00-00:00～良牙實際遇到次數：0







第二十六天：3月10日

故事事件

出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
00:00	事件14	涼子所作的曲即將完成（聽過傳言態的話才會出現）	明白了（わかった）	00:00
06:00-14:00	事件15	不明	×	×
10:00-16:00	事件16	涼子幫忙掃廚房	×	10:00
11:00-16:00	事件17	涼子到書房找書看	×	12:00
19:00-22:00	事件18	理惠走來並在涼子臨行前送她禮物	×	19:00
20:00-00:00	事件19	涼子回想一年前來到此家的事	×	20:30
21:00-00:00	事件20	問主角是否喜歡她，另說自己幾本沒勇氣說「喜歡」這二字	喜歡（好きだよ）	22:00

隨機出現事件——×

第二十七天：3月11日









故事事件

出現時間	事件名稱	事件內容	較好回應	良牙實際遇到時間
00:00-00:00	事件21	不明	×	×
02:00-04:00	事件22	不明	×	×
07:00-10:00	事件23	涼子說回以往的生活、自己及將來的事	也許是吧（そうかもね）	07:00
13:00-16:00	事件24	涼子的曲完成並唱給主角	當然聽（もちろん）	13:00
16:00-00:00	ENDING	涼子收拾好行李要走，雖然是明天出發，但由於房已執空，於是她說今晚到酒店住，並且叫主角不要到機場送機，於是主角便決定送她到車站，到車站後最終涼子上不了車，最後二人在車站月台擁抱，二人的思念互相傳達，之後涼子回到了美國，而她亦寫信給主角，究竟這一對何時會再次相會呢？而他們亦能否長相思守呢？	×	16:00



隨機出現事件——×



BY：研究所長 非洲-JELLY

SLG 製造商：SEGA 發售日：發售中
容量：CD-ROM 售價：5800日圓
MEM SEGA SATURN

DRAGON FORCE II~失去神的大地 小心爆炸！

之前在第72期《遊戲誌》中為大家介紹過這遊戲的資料，但是其資料仍不夠詳盡，故此在研究坊中借出少許空間為大家再作介紹，而今次將會補充有關研究的資料。



是魔術師的武器，可以增加魔術師的攻擊之外，還可以提高他們的MP



研究材料1	研究材料2	研究材料3	所須時間（週）	研究成果
攻擊棒（ロッド）	魔法水晶	魔法水晶	2	魔之法棒（マジックロッド）
	魔法水晶	力之水晶	3	魔之法棒
	魔法水晶	風之水晶	3	魔之法棒
	魔法水晶	闇之水晶	3	魔之法棒
	魔法水晶	光之水晶	3	魔之法棒
	魔法水晶	雷之水晶	3	魔之法棒
	魔法水晶	龍之鱗甲（龍のうろこ）	3	魔之法棒
魔法棒	力之水晶	力之水晶	3	力量之棒（パワーロッド）
	鐵礦石	力之水晶	2	力量之棒
	銅礦石	力之水晶	3	力量之棒
	銀礦石	力之水晶	3	力量之棒
	金礦石	力之水晶	3	力量之棒
力量之棒	鐵礦石	闇之水晶	4	闇黑之棒（ダークロッド）
	銅礦石	闇之水晶	3	闇黑之棒
	銀礦石	闇之水晶	4	闇黑之棒
	金礦石	闇之水晶	4	闇黑之棒
	龍之鱗甲	闇之水晶	4	闇黑之棒
	鐵礦石	光之水晶	4	神聖之棒（ホーリーロッド）
	銅礦石	光之水晶	3	神聖之棒
	銀礦石	光之水晶	4	神聖之棒
	金礦石	光之水晶	4	神聖之棒
	龍之鱗甲	光之水晶	4	神聖之棒



雷刀和妖刀菊一文字都是侍、忍者和劍士的武器



研究材料1	研究材料2	研究材料3	所須時間（週）	研究成果
刀	鐵礦石	雷之水晶	4	雷刀
	銅礦石	雷之水晶	5	雷刀
	銀礦石	雷之水晶	3	雷刀
	金礦石	雷之水晶	2	雷刀
雷刀	鐵礦石	闇之水晶	5	妖刀菊一文字
	銅礦石	闇之水晶	6	妖刀菊一文字
	銀礦石	闇之水晶	4	妖刀菊一文字
	金礦石	闇之水晶	3	妖刀菊一文字
	龍之鱗甲	闇之水晶	2	妖刀菊一文字

研究是進步的開始

當遊戲進行了一段時間，相信各位讀者都已經擁有不少的道具和研究材料，但是很多時會因為選擇材料時發生錯誤，而損失了一些材料，這是多麼的可惜啊，所以在下面會提供一些研究的方法，希望能幫助到各位讀者吧！

研究報告1—武器

武器的系統分為8大類，分別是棒（ロッド）、劍（ソード、サーベル）、刀、爪（クロー）、弓（ボウ）、鞭（チム）、槍（スピア、ジャベリン）和杖，研究武器可以使角色的攻擊力增加



戰士和劍士們的基本裝備，有最強的光之劍和闇之劍

研究材料1	研究材料2	研究材料3	所須時間（週）	研究成果
配刀（サーベル）	鐵礦石	風之水晶	3	神速之配刀
	銅礦石	風之水晶	2	神速之配刀
	銀礦石	風之水晶	3	神速之配刀
	金礦石	風之水晶	3	神速之配刀
神速之配刀	鐵礦石	闇之水晶	3	闇之配刀
	銅礦石	闇之水晶	5	闇之配刀
	銀礦石	闇之水晶	4	闇之配刀
	金礦石	闇之水晶	5	闇之配刀
	龍之鱗甲	闇之水晶	5	闇之配刀
	鐵礦石	光之水晶	5	光之配刀
	銅礦石	光之水晶	5	光之配刀
	銀礦石	光之水晶	4	光之配刀
	金礦石	光之水晶	4	光之配刀
	龍之鱗甲	光之水晶	5	光之配刀
劍（ソード）	鐵礦石	魔法水晶	2	魔法之劍（マジックソード）
	銅礦石	魔法水晶	3	魔法之劍
	銀礦石	魔法水晶	3	魔法之劍
	金礦石	魔法水晶	3	魔法之劍
	龍之鱗甲	龍之鱗甲	3	魔法之劍
長劍（ロングソード）	鐵礦石	力之水晶	2	巨劍（バスターソード）
	銅礦石	力之水晶	3	巨劍
	銀礦石	力之水晶	3	巨劍
	金礦石	力之水晶	3	巨劍
	龍之鱗甲	金礦石	3	巨劍
巨劍	鐵礦石	風之水晶	2	隼之劍（ハヤブサの劍）
	銅礦石	風之水晶	3	隼之劍
	銀礦石	風之水晶	3	隼之劍
	金礦石	風之水晶	3	隼之劍
	龍之鱗甲	風之水晶	3	隼之劍
隼之劍	鐵礦石	龍之鱗甲	4	龍之劍
	銅礦石	龍之鱗甲	4	龍之劍
	銀礦石	龍之鱗甲	3	龍之劍
	金礦石	龍之鱗甲	4	龍之劍
龍之劍	鐵礦石	龍之鱗甲	4	龍之大劍
	銅礦石	龍之鱗甲	4	龍之大劍
	銀礦石	龍之鱗甲	4	龍之大劍
	金礦石	龍之鱗甲	3	龍之大劍
龍之大劍	闇之水晶	闇之水晶	4	闇之劍
	光之水晶	光之水晶	4	光之劍



獸人專用的武器，只有他們才可以裝備商種武器



研究材料 1	研究材料 2	研究材料 3	所須時間（週）	研究成果
爪（クロー）	鐵礦石	鐵礦石	2	鐵爪（アイアンクロー）
	鐵礦石	魔法水晶	3	鐵爪
	鐵礦石	力之水晶	2	鐵爪
	鐵礦石	風之水晶	3	鐵爪
	鐵礦石	闇之水晶	3	鐵爪
	鐵礦石	雷之水晶	3	鐵爪
	鐵礦石	光之水晶	3	鐵爪
	鐵礦石	龍之鱗甲	3	鐵爪
鐵爪	銀礦石	魔法水晶	4	銀爪（シルバークロー）
	銀礦石	力之水晶	3	銀爪
	銀礦石	風之水晶	4	銀爪
	銀礦石	闇之水晶	4	銀爪
	銀礦石	雷之水晶	4	銀爪
	銀礦石	光之水晶	4	銀爪
	銀礦石	龍之鱗甲	4	銀爪
銀爪	鐵礦石	闇之水晶	4	死亡之爪（デスクロー）
	銅礦石	闇之水晶	4	死亡之爪
	銀礦石	闇之水晶	4	死亡之爪
	金礦石	闇之水晶	3	死亡之爪
	龍之鱗甲	闇之水晶	4	死亡之爪



這一種武器只有忍者和舞者可以裝備，會在較後期出現



研究材料 1	研究材料 2	研究材料 3	所須時間（週）	研究成果
鞭（チム）	風之水晶	雷之水晶	2	疾風之鞭
	鐵礦石	雷之水晶	3	疾風之鞭
	銅礦石	雷之水晶	3	疾風之鞭
	銀礦石	雷之水晶	3	疾風之鞭
	金礦石	雷之水晶	3	疾風之鞭
疾風之鞭	魔法水晶	魔法水晶	3	魔法之鞭
	魔法水晶	魔法水晶	3	魔法之鞭
	魔法水晶	力法水晶	3	魔法之鞭
	魔法水晶	風法水晶	3	魔法之鞭
	魔法水晶	闇法水晶	3	魔法之鞭
	魔法水晶	光法水晶	3	魔法之鞭
	魔法水晶	雷法水晶	3	魔法之鞭
	魔法水晶	龍之鱗甲	3	魔法之鞭
魔法之鞭	闇之水晶	闇之水晶	4	闇之鞭
	光之水晶	光之水晶	4	光之鞭
	龍之鱗甲	闇之水晶	4	闇之鞭
	龍之鱗甲	光之水晶	4	光之鞭



是弓箭手的專有裝備，加強在遠攻擊時的威力



研究材料 1	研究材料 2	研究材料 3	所須時間（週）	研究成果
弓（ボウ）	鐵礦石	風之水晶	3	風之弓
	銅礦石	風之水晶	2	風之弓
	銀礦石	風之水晶	3	風之弓
	金礦石	風之水晶	3	風之弓
	龍之鱗甲	風之水晶	3	風之弓
鐵礦石	鐵礦石	闇之水晶	4	闇之弓
	銅礦石	闇之水晶	6	闇之弓
	銀礦石	闇之水晶	5	闇之弓
	金礦石	闇之水晶	5	闇之弓
	龍之鱗甲	闇之水晶	3	闇之弓
鐵礦石	鐵礦石	光之水晶	4	光之弓
	銅礦石	光之水晶	7	光之弓
	銀礦石	光之水晶	6	光之弓
	金礦石	光之水晶	4	光之弓
	龍之鱗甲	光之水晶	3	光之弓



槍的種類有很多，有標槍和長矛等的武器，騎士裝備了之後便能如虎添翼



研究材料 1	研究材料 2	研究材料 3	所須時間（週）	研究成果
長矛（ランスロット）	鐵礦石	雷之水晶	3	稻妻之槍（イナズマの槍）
	銅礦石	雷之水晶	2	稻妻之槍
	銀礦石	雷之水晶	3	稻妻之槍
	金礦石	雷之水晶	3	稻妻之槍
	龍之鱗甲	雷之水晶	3	稻妻之槍
稻妻之槍	鐵礦石	闇之水晶	3	闇之槍
	銅礦石	闇之水晶	6	闇之槍
	銀礦石	闇之水晶	5	闇之槍
	金礦石	闇之水晶	5	闇之槍
	龍之鱗甲	闇之水晶	4	闇之槍
	鐵礦石	光之水晶	4	光之槍
	銅礦石	光之水晶	6	光之槍
	銀礦石	光之水晶	5	光之槍
	金礦石	光之水晶	5	光之槍
	龍之鱗甲	光之水晶	3	光之槍



僧侶裝備了這類武器，便可以增加不同的能力值



研究材料 1	研究材料 2	研究材料 3	所須時間（週）	研究成果
錫杖	鐵礦石	鐵礦石	2	鐵杖
	鐵礦石	銅礦石	3	鐵杖
	鐵礦石	銀礦石	3	鐵杖
	鐵礦石	金礦石	3	鐵杖
鐵杖	銀礦石	銀礦石	2	金剛棒
	銅礦石	銀礦石	2	金剛棒
	金礦石	銀礦石	2	金剛棒
	金礦石	金礦石	2	金剛棒
金剛棒	鐵礦石	雷之水晶	3	雷之杖
	銅礦石	雷之水晶	3	雷之杖
	銀礦石	雷之水晶	3	雷之杖
	金礦石	雷之水晶	2	雷之杖
	龍之鱗甲	雷之水晶	3	雷之杖
雷之杖	力之水晶	光之水晶	3	神力之杖
	魔法水晶	光之水晶	4	神力之杖
	風之水晶	光之水晶	4	神力之杖
	光之水晶	光之水晶	4	神力之杖
	雷之水晶	光之水晶	4	神力之杖
	龍之鱗甲	光之水晶	4	神力之杖

研究報告 2 防具



將防具研究之後，便會有8種不同的新防具誕生，根據不同的職業而作出裝備，會有最大的收效

研究材料 1	研究材料 2	研究材料 3	所須時間（週）	研究成果
鎧甲（アーマー）	銅礦石	鐵礦石	3	鎖之甲（チェーンメイル）
	銅礦石	銅礦石	3	鎖之甲
	銅礦石	銀礦石	3	鎖之甲
	銅礦石	金礦石	3	鎖之甲
	銅礦石	龍之鱗甲	2	鎖之甲
鎖之甲	鐵礦石	鐵礦石	2	刃之甲（プレートメイル）
	鐵礦石	銅礦石	3	刃之甲
	鐵礦石	銀礦石	3	刃之甲
	鐵礦石	金礦石	3	刃之甲
	鐵礦石	龍之鱗甲	3	刃之甲
護體（胴着）	光之水晶	光之水晶	2	神仙之法衣
	光之水晶	風之水晶	3	神仙之法衣
	光之水晶	力之水晶	3	神仙之法衣
	光之水晶	雷之水晶	3	神仙之法衣
	光之水晶	龍之鱗甲	3	神仙之法衣
	光之水晶	魔法水晶	3	神仙之法衣
長袍（ローブ）	光之水晶	光之水晶	2	光之長袍（光のローブ）
	光之水晶	風之水晶	3	光之長袍
	光之水晶	力之水晶	3	光之長袍
	光之水晶	雷之水晶	3	光之長袍
	光之水晶	龍之鱗甲	3	光之長袍
	光之水晶	魔法水晶	3	光之長袍
盾	鐵礦石	鐵礦石	2	鐵之盾
	銅礦石	銅礦石	2	銅之盾
	銀礦石	銀礦石	2	銀之盾
銀之盾	金礦石	龍之鱗甲	4	龍之盾

研究報告 4 書物・指輪

除了以上的道具之外，其實書物和指輪都是十分重要的，因為它們可以增加角色的MP，而研究的基本材料是魔導書和魔法之指輪



研究材料 1	研究材料 2	研究材料 3	所須時間（週）	研究成果
魔導書	闇之水晶	魔法水晶	2	闇之魔導書
	闇之水晶	風之水晶	3	闇之魔導書
	闇之水晶	力之水晶	3	闇之魔導書
	闇之水晶	雷之水晶	3	闇之魔導書
	闇之水晶	龍之鱗甲	3	闇之魔導書
	闇之水晶	闇之水晶	3	闇之魔導書
魔導書	光之水晶	光之水晶	3	光之魔導書
	光之水晶	魔法水晶	2	光之魔導書
	光之水晶	風之水晶	3	光之魔導書
	光之水晶	力之水晶	3	光之魔導書
	光之水晶	雷之水晶	3	光之魔導書
	光之水晶	龍之鱗甲	3	光之魔導書
魔導書	力之水晶	光之水晶	3	力之書
	力之水晶	魔法水晶	2	力之書
	力之水晶	風之水晶	3	力之書
	力之水晶	力之水晶	3	力之書
	力之水晶	雷之水晶	3	力之書
	力之水晶	闇之水晶	3	力之書
魔法之指輪	鐵礦石	力之水晶	2	力之指輪
	銅礦石	力之水晶	2	力之指輪
	銀礦石	力之水晶	2	力之指輪
	金礦石	力之水晶	2	力之指輪
	龍之鱗甲	力之水晶	2	力之指輪

研究報告 3 卷物

卷物是雇用其他兵種的唯一道具，可以説是十分珍貴，而合成獸之卷物、死人之卷物和龍人之卷物都只可以靠研究而得到，為了增強自軍的能力，盡快研究吧！



研究材料 1	研究材料 2	研究材料 3	所須時間（週）	研究成果
機械士兵之卷物	鐵礦石	風之水晶	3	機械羽之卷物
	鐵礦石	魔法水晶	4	機械羽之卷物
	鐵礦石	力之水晶	4	機械羽之卷物
	鐵礦石	光之水晶	4	機械羽之卷物
	鐵礦石	雷之水晶	4	機械羽之卷物
	鐵礦石	龍之鱗甲	4	機械羽之卷物
騎兵之卷物	鐵礦石	風之水晶	3	機械馬之卷物
	鐵礦石	魔法水晶	3	機械馬之卷物
	鐵礦石	力之水晶	2	機械馬之卷物
	鐵礦石	光之水晶	3	機械馬之卷物
	鐵礦石	雷之水晶	3	機械馬之卷物
	鐵礦石	龍之鱗甲	3	機械馬之卷物
戰士之卷物	鐵礦石	風之水晶	3	飛行兵之卷物（ハーピー卷物）
	銅礦石	風之水晶	3	飛行兵之卷物
	銀礦石	風之水晶	3	飛行兵之卷物
	金礦石	風之水晶	2	飛行兵之卷物
	龍之鱗甲	風之水晶	3	飛行兵之卷物
	鐵礦石	風之水晶	3	幽靈之卷物
	銅礦石	風之水晶	3	幽靈之卷物
	銀礦石	風之水晶	3	幽靈之卷物
	金礦石	風之水晶	2	幽靈之卷物
	龍之鱗甲	風之水晶	3	幽靈之卷物
鳥人之卷物	金礦石	風之水晶	2	鷹人之卷物
	金礦石	魔法水晶	3	鷹人之卷物
	金礦石	力之水晶	3	鷹人之卷物
	金礦石	光之水晶	3	鷹人之卷物
	金礦石	雷之水晶	3	鷹人之卷物
	金礦石	龍之鱗甲	3	鷹人之卷物
飛行兵之卷物	金礦石	風之水晶	2	合成獸之卷物
	金礦石	魔法水晶	2	合成獸之卷物
	金礦石	力之水晶	2	合成獸之卷物
	金礦石	光之水晶	2	合成獸之卷物
	金礦石	雷之水晶	2	合成獸之卷物
	金礦石	龍之鱗甲	2	合成獸之卷物
幽靈之卷物	金礦石	風之水晶	2	機械馬之卷物
	金礦石	魔法水晶	2	死人之卷物
	金礦石	力之水晶	2	死人之卷物
	金礦石	光之水晶	2	死人之卷物
	金礦石	雷之水晶	2	死人之卷物
	金礦石	龍之鱗甲	2	死人之卷物
鷹人之卷物	金礦石	龍之鱗甲	4	龍人之卷物



■只要將鷹人之卷物、金礦石和龍之鱗甲加起來……



■便會得出最強的龍戰士！！



■在山洞上駐守一部隊，就算不入內調查，也可以在每次內政之前都會自動調查，十分便利。

遊戲中的兵種

戰士（ソルジャー）、騎兵（ホースマン）、僧侶（メイジ）、侍（アシガル）、弓箭手（バトルエルフ）、獸人（ハイビースト）、山賊（サンゾク）、飛行兵（ハーピー）、機械士兵（カラクリ兵士）、拳法家（モンク）、怨靈（ゴースト）、喪屍（ゾンビ）、機械騎兵（カラクリ騎兵）、合成獸（キメラ）、鳥人（バードマン）、飛行機械兵（飛ビカラクリ）、鷹人（ファルコン）、龍戰士（ドラゴニア）、魔族（ドグル）、黑魔族（クロドグル）

道具補遺篇

在下列的表中，會列出遊戲中出現過的道具，並說明道具使用的對象：

戰—戰士、騎—騎士、精—精靈使、魔—魔術師、劍—劍士、弓—弓箭手、侍—侍、獸—獸戰士、僧—僧侶、野—野盜、機—機械戰士、舞—舞者、拳—拳法家、忍—忍者、龍—龍戰士、A—全部

武器	種類	説明	使用對象
劍（ソード）	刀系武器	最基本的武器	戰、劍、野、機、龍
長劍（ロングソード）	刀系武器	有很高破壞力的劍	戰、劍、機、龍
巨劍（バスターソード）	刀系武器	有很高破壞力的劍	戰、劍、野、機、龍
隼之劍（ハヤブサの劍）	傳説之武器	以很高的攻擊力見稱	戰、劍、野、機、龍
闇之劍	傳説之武器	雖然增加攻擊力，但是十分危險	戰、劍、野、機、龍
光之劍	傳説之武器	能給智慧予使用者	戰、劍、野、機、龍
魔法之劍（マジックソード）	傳説之武器	令戰士能使用魔法的武器	戰、劍、機、龍
龍之劍	傳説之武器	是龍戰士使用的上級武器	劍、龍
龍之大劍	傳説之武器	能給智慧予使用者	劍、龍
配刀（サーベル）	刀系武器	劍士專用的特殊武器	劍
神速之配刀（神速のサーベル）	傳説之武器	一把威力很強的配刀	劍
闇之配刀（闇のサーベル）	傳説之武器	雖然增加攻擊力，但是一把危險配刀	劍
光之配刀（光のサーベル）	傳説之武器	能給智慧予使用者	劍
刀	刀系武器	依附着武士之魂的刀	劍、忍、侍
正宗	刀系武器	侍專用的武器	劍、忍
村正	刀系武器	侍專用的武器	劍、忍
雷刀	傳説之武器	可以增加攻擊力和防禦力的武器	劍、忍
妖刀 菊一文字	傳説之武器	會增加很多的攻擊力，但是很「斜釘」	劍、忍
圓月刀（円月刀）	刀系武器	山賊、野盜使用的搵食工具	劍、野
小刀（ナイフ）	格鬥系武器	差不多各行各業都能使用的武器	戰、騎、劍、侍、野、機、舞、忍、龍
短劍（ショートソード）	格鬥系武器	一般的武器	戰、騎、劍、侍、野、機、舞、忍、龍
鬥士劍（グラジエーター）		戰士和劍士專用的特殊武器	戰、劍
爪（クロー）	格鬥系武器	獸戰士專用的特殊武器	獸
鐵爪（アイアンクロー）	格鬥系武器	獸戰士專用的特殊武器	獸
戰鬥爪（バトルクロー）	格鬥系武器	獸戰士專用的特殊武器	獸
銀爪（シルバークロー）	傳説之武器	能給智慧予使用者	獸
死亡之爪（デスクロー）	傳説之武器	攻擊力高，但會令使用者有危險	獸
鞭（チム）	格鬥系武器	忍者和舞者專用的特殊武器	舞、忍
刺之鞭（いばらのチム）	格鬥系武器	忍者和舞者專用的特殊武器	舞、忍
疾風之鞭	傳説之武器	忍者和舞者專用的特殊武器	舞、忍
魔法之鞭	傳説之武器	忍者和舞者專用的特殊武器	舞、忍
闇之鞭	傳説之武器	攻擊力高，但會令使用者有危險	舞、忍
光之鞭	傳説之武器	能給智慧予使用者	舞、忍
弓（ボウ）	射擊系武器	弓箭手專用的武器	弓
戰鬥弓（バトルボウ）	射擊系武器	弓箭手專用的武器	弓
長弓（ロングボウ）	射擊系武器	弓箭手專用的武器	弓
風之弓	傳説之武器	弓箭手專用的武器	弓
闇之弓	傳説之武器	攻擊力高，但會令使用者有危險	弓
光之弓	傳説之武器	能給智慧予使用者	弓
矛（スピア）	槍系武器	騎士專用的武器	騎
標槍（ジャベリン）	槍系武器	騎士專用的武器	騎
長矛（ランスロット）	槍系武器	騎士專用的武器	騎
稻妻之槍（イナスマの槍）	傳説之武器	能給智慧予使用者	騎
闇之槍	傳説之武器	攻擊力高，但會令使用者有危險	騎
光之槍	傳説之武器	能給智慧予使用者	騎
棒（ロッド）	棒系武器	魔術師專用的武器	魔
魔法棒（マジックロッド）	棒系武器	魔術師專用的武器	魔
力量之棒（パワーロッド）	棒系武器	能使 STR 上升的棒	魔
闇黑之棒（ダークロッド）	傳説之武器	攻擊力高，但會令使用者有危險	魔
神聖之棒（ホーリーロッド）	傳説之武器	能給智慧予使用者	魔
錫杖	杖系武器	沒有刀刃的武器，是僧侶專用	僧
鐵杖	杖系武器	僧侶專用的武器	僧
金剛棒	杖系武器	僧侶專用的武器	僧
雷之杖	傳説之武器	攻擊力高，但會令使用者有危險	僧
神力之杖	傳説之武器	能給智慧予使用者	僧
盾	防具	一般的防具	戰、野、機、龍
銅之盾	防具	一般的防具	戰、野、機、龍
鐵之盾	防具	一般的防具	戰、野、機、龍
銀之盾	防具	一般的防具	戰、野、機、龍
龍之盾	傳説之防具	有很高的防禦力	戰、龍
圓盾	防具	基本的防具	戰、獸、野、機、龍
台方形盾	防具	騎士使用的防具	騎
鎧甲（アーマー）	防具	基本的防具	戰、騎、野、機、龍
鎖之甲（チェーンメイル）	防具	基本的防具	戰、騎、野、機、龍
刃之甲（プレートメイル）	防具	基本的防具	戰、騎、野、機、龍
護體	防具	侍和忍者專用的防具	侍、忍
忍者服	防具	忍者專用的防具	忍
長袍（ローブ）	防具	僧侶和魔術師專用的防具	魔、僧
光之長袍（光のローブ）	傳説之防具	能增加僧侶和魔術師的魔力	魔、僧
神仙之法衣	傳説之防具	僧侶專用的防具	僧
魔導書	強化魔法的道具	可增加魔力	精、魔
闇之魔導書	強化魔法的道具	可增加較多的魔力	精、魔
光之魔導書	強化魔法的道具	可增加知力和魔力	精、魔
守護之書	強化能力的道具	可增加防禦力	A
力之書	強化能力的道具	可增加角色的力	A
建築之書	強化能力的道具	可提高角色的建築能力	A
忠誠之書	強化能力的道具	可提高角色的忠誠度	A
政治之書	強化能力的道具	可提高角色的知力	A
力之指輪	強化能力的道具	可增加角色的力	A
魔法之指輪	強化能力的道具	可增加角色的魔力	A
加護之指輪	強化能力的道具	可增加角色的防禦力	A
智慧之指輪	強化能力的道具	可增加角色的知力	A
建築之指輪	強化能力的道具	可增加角色的建築能力	A
忠誠之指輪	強化能力的道具	可增加角色的忠誠度	A
友情之金幣（友情のコイン）	會消耗的道具	可增加角色的忠誠度	A
亞斯達之像（アステア像）	會消耗的道具	可增加 MP 的最大值	A
龍之像（ドラゴニの像）	會消耗的道具	可增加 HP 的最大值	A
亞斯達之心（アソテアの心）	會消耗的道具	可令受傷的武將立即痊癒	A
勳章	增加兵數的道具	增加雇用兵的兵數	A
戰士之卷物	增加兵種的道具	用後可以雇用戰士	A
騎士之卷物	增加兵種的道具	用後可以雇用騎士	A
魔術師之卷物	增加兵種的道具	用後可以雇用魔術師	A
侍之卷物（アシガルの卷物）	增加兵種的道具	用後可以雇用侍	A
精靈之卷物（エフルの卷物）	增加兵種的道具	用後可以雇用精靈	A
獸人之卷物（ビーストの卷物）	增加兵種的道具	用後可以雇用獸人	A
山賊之卷物	增加兵種的道具	用後可以雇用山賊	A
飛行兵之卷物（ハーピーの卷物）	增加兵種的道具	用後可以雇用飛行兵	A
機械兵士之卷物	增加兵種的道具	用後可以雇用機械兵士	A
僧侶之卷物	增加兵種的道具	用後可以雇用僧侶	A
幽靈之卷物	增加兵種的道具	用後可以雇用怨靈	A
死人之卷物	增加兵種的道具	用後可以雇用喪屍	A
機械馬之卷物	增加兵種的道具	用後可以雇用機械馬	A
合成獸之卷物	增加兵種的道具	用後可以雇用合成獸	A
鳥人之卷物	增加兵種的道具	用後可以雇用鳥人	A
飛行機械兵之卷物	增加兵種的道具	用後可以雇用飛行機械兵	A
鷹人之卷物	增加兵種的道具	用後可以雇用鷹人	A
龍人之卷物	增加兵種的道具	用後可以雇用龍戰士	A
魔族之卷物（ドグルの卷物）	增加兵種的道具	用後可以雇用魔族	A
黑魔族之卷物（黒ドグルの卷物）	增加兵種的道具	用後可以雇用黑魔族	A
鐵礦石	研究材料	有機械、武器的屬性	
銅礦石	研究材料	有防具的屬性	
銀礦石	研究材料	有武器的屬性	
金礦石	研究材料	有卷物的屬性	
魔法水晶	研究材料	增加道具的魔法力	
力之水晶	研究材料	增加道具的破壞力	
風之水晶	研究材料	以風的力量增加道具的速度	
闇之水晶	研究材料	給予道具闇的力量	
光之水晶	研究材料	給予道具光的力量	
雷之水晶	研究材料	使道具附有雷的力量	
龍之鱗甲（龍のうろこ）	研究材料	是水晶和礦石的代用品	

Present by：山寺良牙

向戀愛道路踏前一大步

凝望騎士

SLG　製造商：KONAMI　價格：420港圓／508港圓（限定版）
容量：CD-ROM　記憶：1 block
MEM　OFFICIAL PRODUCT　PlayStation

前言

上回已說明了遊戲系統內有關的秘密，到了今期開始，便會為各女子的應對技巧及特別事件作出介紹。

表説明

首先說明各人物表的看法：

約會反應表——

各女子會對不同的地方有不同的好感度，由高至低的話以：◎＝高好感、○＝好感、△＝一般、×＝反感或不能去來表示。

另外玩者在約會時所選的對白，亦會跟據女子對玩者的戀愛度而變化，而戀愛度會以：普通（1-1.5個心）、喜歡（2-3.5個心）及十分喜歡（4-5個心）來分界。

還有選不同的對白會有不同的反應，由好的反應至壞的反應會以：A（好的反應）、B、C、D、E、F（壞的反應）來表示。

特別事件表——

事件表中只會刊出GOODEND必要事件，而選擇對白內容亦會刊出，至於隨機事件及固定事件則只會以表形式刊出。

事件亦會跟據女子對玩者的戀愛度而會否出現，而戀愛度會以用實數值（？個心）刊出。

人物總集介紹（第一回）

米尼斯斯（メネシス）

「CV：永島由子」
生日：？
年齡：？
血型：AB
住所：卡米滋尼
職業：化學家
備註：×
性格：自我中心
興趣：實驗
喜歡的地方：實驗室
將來夢想：成為偉大的化學家
理想的男性：有腦的人（聰明的人）

喜歡的生日禮物——

由於日期不明，所以不用送生日禮物。

遇見方法——

必要能力值：除「學力」需要有20以外，其他沒關係；另要在藥房中兼職。
期間：27年4月7日-9月30日

約會反應表——

米尼斯斯生性十分自我中心，而且最喜歡的地方亦只有實驗室，所以基本上就算去找也只會問化學的問題，約會最遠也只能到實驗室附近的森林。

地點：實驗室（ラボ）「LABORATORY（ラボラトリー）的簡稱」

約會地方好感度：無關係

問題：當「鈉」著火時該用甚麼方法去滅火？（ナイリウムが発火した場合、適切な消火方法は？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
用水（水をかける）	E	E	E
用沙（砂をかける）	A	A	A
用腳踏熄（足て踏む）	C	C	C

問題：1500cc水加45g鹽，這些是多少％的食用鹽水（1500ccの水に45g塩さてこねは何％の食塩水？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
約15%食用鹽水（約15%の食塩水）	E	E	E
約9%食用鹽水（約9%の食塩水）	D	D	D
約3%食用鹽水（約3%の食塩水）	C	C	C

問題：現在很忙，不好意思，暫時由你自己用用時間…（今ちょっと手が放せなくてね　悪いけど、そこらで適当にヒマつぶしてて…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那麼我幫手（じゃあ手伝うよ）	E	E	C
那麼我借書看（じゃあ本借りるよ）	A	A	A
那麼我回去了（じゃあ帰るよ）	F	F	C

問題：同一質量的金與銀，哪一個會較重？（同じ質量の金と銀　重いのはどっち？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
金（金）	D	D	D
銀（銀）	E	E	E
一樣（同じ）	B	B	B

問題：「狀況」屋內十分凌亂

回答	普通	喜歡	十分喜歡
帶忙將書整理（本を整理してあげる）	E	E	C
任由它不理（そのまま放っておく）	B	B	B
更加弄槽佢（さらに散らかしてやる）	F	F	D

問題：水的分子多少個分子所組成的？（水の分子は何個の原子で構成されておる？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
水・水・氧：3個（水素・水素・酸素3個）	C	C	C
氧・氧・水：3個（酸素・酸素・水素3個）	D	D	D
水・水・氧・氧：4個（水素・水素・酸素・酸素4個）	E	E	E

問題：分子與分母其中一方是分數的話，這是何種分數？（分子と分母、もしくは片方に分数を含む分数は？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
繁分數（繁分数）	B	B	B
過分數（過分数）	D	D	D
乘分數（乗分数）	E	E	E

問題：空氣中的氧、水及二氧化炭在金屬表面上所起的化學作用是…（空気中の酸素、水分、二酸化炭素などの作用により金属の表面にできる化…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
發霉（カビ）	D	D	D
生銹（サビ）	B	B	B
鐵鹽（鉄塩）	E	E	E

問題：空氣中第二多的氣體是氧，那麼第三多的是？（空気中で2番目に多い気体は『酸素』では3番目に多い気体は？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
二氧化炭（二酸化炭素）	D	D	D
氬氣（アルゴン）	A	A	A
乙醇（エーテル）	E	E	E

問題：紅金即銅，白金即銀，那黑金是甚麼？（赤金は銅、白金は銀　では黒金といえば？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
純金（純金）	E	E	E

鐵（鉄）	B	B	B
真酎（真ちゅう）	E	E	E

問題：結晶失去水後粉末化的現象叫…（結晶が水和水を失って粉末化する現象を何という？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
潮解（潮解）	D	D	D
風解（風解）	A	A	A
乾解（乾解）	E	E	E

問題：胰島素不足會形成糖尿病，而製做出這種荷爾蒙的器官是？（インシュリンが不足すると糖尿病になるけど…このホルモンを作る臓器は？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
心臟（じん臓）	D	D	D
胰臟（すい臓）	A	A	A
肝臟（かん臓）	E	E	E

問題：只是一直煩惱也沒有辨法的，不如做別的事舒緩一下。（悩んでてもしょうがないから　気分転換でもしようかと思ってるんだけどね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
試試著一些出位的服裝（派手な服でも着てみれば）	D	D	D
試試做一下運動（運動でもしてみれば）	C	C	C
去解決幾何學的問題（幾何学の問題でも解いてみらば）	B	B	B

問題：反正想倒茶出來給你的，既然你來到的話…（一応、お茶でもだしてあげるとするかね　アンタが来ると思ってちゃんと…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
默默地飲下去（黙って飲む）	C	C	A
拒絕（遠慮する）	D	D	D
倒到金魚缸中（金魚鉢に流す）	B	B	E

地點：森林區

約會地方好感度：無關係

問題：知否這處的名？叫「魔女森林」，城中的人都是這麼說的。（この森の別名を知ってる？魔女の森だってさ　街の連中は、そう呼んでるよ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
太過份了（ひどいね）	C	C	C
原來如此（なるほど）	D	D	D
當然的（当たり前だ）	F	F	F

問題：實驗後的藥品在沒有辦法下只好埋在地下中（薬液とかの事後処理を土にまかせてるから仕方ないんだけどね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
原來如此（そうなんだ）	C	C	C
那安全處理呢？（安全処理は？）	D	D	D
那麼對人來說？（それでも人か？）	E	E	E

問題：有時在深夜聽到其他人談話聲，並下是嚇你的（時折、夜中にシャベルの音が聞こえてこるからあながち冗談でないかもね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
很恐怖呢（気味が悪いね）	C	C	C
快些回去吧（早く帰ろうよ）	B	B	B
試試掘下（掘ってみよう）	D	D	D

問題：間唔中有情侶來這裡，不知這處有甚麼好？（たまに物好なカップルがここにデートに来るらしいけど　何が楽しくて…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
因為適合郊遊（ピクニックに最適だから）	C	C	C
因為可以只有二人世界（二人っきりになれるから）	C	C	C
因為這是最適合葬死人的地方（死体を埋めるのに適地だから）	B	B	B

問題：雖有30%是有毒菇，但剩下70%是無毒的，真好（7割は毒性のキノコだけど残りの3割は無毒性だから結構、楽しみなんだ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那麼吃了它吧（じゃあ今度食べよう）	C	C	C
賣出去用來賺錢（売って金にするんだね）	B	B	B
今次走來取這些（今度取りに来るかな）	D	D	D

問題：最近找動物來做實驗十分難，者是到牧場捉來一兩隻還好。（最近、動物実験用の素材を見つけるのがホネでねえ…やっぱ牧場とかから…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
牛同馬會好可憐（牛と馬が可哀相想だ）	E	E	E
這似乎太過早（それが早いと思う）	C	C	C
用人的話便不用煩囉（人間なら数に困らないよ）	A	A	A

問題：你有否其他親人？呀！就算你不答的話也可。（あんたってさ家族とかいるの？あ、いや別に答えたくなかったらいいんだよ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有（家族はいるよ）	C	C	C
無（家族はいない）	C	C	B
那麼你又是否沒有？（君はいないの？）	E	E	D

問題：彩虹最外側是紅，那麼由外面數過來第三款色是（虹の最も外側の色は赤では外から三番目の色は？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
黃（イエロー）	B	B	B
橙（オレンジ）	C	C	C
紫（パープル）	E	E	E

問題：綠龍須菜 白龍須菜 豆芽菜、究竟種哪好？（グリーンアスパラガス　ホワイトアスパラガス　もやし、この中で育成…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
綠龍須菜（グリーンアスパラガス）	B	B	B
白龍須菜（ホワイトアスパラガス）	D	D	D
豆芽菜（もやし）	E	E	E

問題：白粉蝶的雄與雌從身踊哪個部份去分辨？（モンシロチョウのオスとメス…身体のどの部分で見分ける？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
頭的形狀（頭部の形状）	D	D	D
翼的顏色（羽の色味）	C	C	C
紋的總數（紋の総数）	D	D	D

問題：我做出來的是屬蘭科的香料，究竟是甚麼？（あたしが作ってるのはラン科の香料…それはどれ？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
哈卡（ハッカ）	D	D	D
巴尼拉（バニラ）	B	B	B
卡多里亞（カトリア）	D	D	D

問題：向北極圈擴展的針葉樹林中不包括哪一種？（北露圏に広く発達する針葉樹林　次のうち針葉樹林でいないのは？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
樅（モミ）	D	D	D
松（マツ）	E	E	E
櫸（ブナ）	B	B	B

問題：以下哪一種是代表VIN的零食（以下のなかでウィーンを代表するお菓子はどれ？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
札哈多路天（ザッハトルテ）	B	B	B
卡露里．多．波魯多（カヌレ・ド・ボルドー）	E	E	E
他魯多波華魯（タルトボワール）	D	D	D

問題：「非問題」在米尼斯斯開發的PUZZLE GAME「開發CODE Z68」中最得不同的成績亦會有不同的好感度。

結果	好感度
優	A
良	B
可	C
不可	E

GOODEND 必要事件

能力值條件
學力：60
禮儀：20
魅力：20
信仰：20
劍術：20
馬術：20
騎士勳章：25
其他事項：勝了尼古西拉里亞（ネクセラリア）

阻止炸彈恐怖活動

發生日：29年1月25日、26日或2月2日
戀愛度：4個心（事件亦會縴涉拉滋）
條件——
收到有關放炸彈的秘密情報（密告状）

到了現場時會遇到米尼斯斯，解決了炸彈危機後會與恐怖份子戰鬥。

勝了的話翌日米尼斯斯會走來找主角

固定及隨機事件

事件	發生日	戀愛度
聖誕	26年、27年、28年的12月24日	無
除夕	27年及28年的12月31日	無
在實驗室約會	27年4月7日-9月30日／28年4月6日-9月28日	2個心
森林區約會1	27年4月7日-9月30日／28年4月6日-9月28日	1個心
森林區約會2	27年4月7日-28日／28年4月6日-27日	3個心
森林區約會3	27年4月7日-9月30日／28年4月6日-9月28日	3個心
（注意出現人物名，選「是誰（誰それ）」）	27年10月26日	3個心

本莉斯拉・多魯蕃（プリシラ・ドルファン）

「CV：今井由香」
生日：10 月 26 日
年齡：16 歲（初見面時）
血型：O
住所：多魯蕃
職業：多魯蕃王國第一公主
備註：×
性格：活潑開朗
興趣：與平民交往
喜歡的地方：花園
將來夢想：由自由在地生活
理想的男性：與自己有協調的人

喜歡的生日禮物——

由於本莉斯拉生日時城中會開舞會，
因此不能將生日禮物交給她，總之是不用送生日禮物。

遇見方法——

必要能力值：除「馬術」需要有 15 以外，其他沒關係。
期間：26 年 8 月 12 日→與謎之女子約會／26 年 8 月 19 日→去與她約定的約會，要選「記得（覚えてます）」／公主生日收到她的邀請，對她的問題『不可』選「不認識（知らない）」

約會反應表——

地點：時裝店（ブティック）

約會地方好感度：○

問題：想我穿甚麼服裝（ねえ、わたしにどういう服着て欲しい）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
選雅緻「小孩氣息」的服裝（おとなしめ服を選ぶ）	D	D	D
選活動能力高的服裝（活動的なものを選ぶ）	A	A	A
選露出度高「性感」的服裝（露出度の高いの選ぶ）	B	B	B

問題：想買那個，又想買那個（あれにしよっかな…でも、これもいい…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不如全部買晒？（全部買えば？）	D	D	D
甚麼也與你合襯（何でも似合うね）	A	A	A
快些選定吧（早くしてくれ）	E	E	E

地點：貴金屬店（貴金属店）

約會地方好感度：○

問題：這樣的東西倒不如放在露天地方擺賣還好（ま、こういう半端モノより露店で売…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
如你所說的（その通りだね）	B	B	B
但是這些只是做得較好的鐵皮（でもブリキ細工だよ）	D	D	D
正一孤寒女（安上がり女だ）	C	C	C

問題：哪個適合我？（ねえねえ、どれが似合うと思う？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
貓眼石（オパール）	D	D	D
紫水晶的原石（紫水晶の原石）	A	A	A
鑽石（ダイアモンド）	C	C	C

地點：餐廳（レストラン）

約會地方好感度：○

問題：究竟這是甚麼味道呀！（…なによ、この気取った味は）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
極度好的味道（至高という言葉に値する味だ）	E	E	E
始終都是家中的好（自分は家庭の味の方が好きだ）	A	A	A
正一是垃圾…快叫廚師出來（まさに生ゴミ…シェフを呼べ！）	C	C	C

問題：算了，還是由你去選（もういいわ、貴方の思いつく物を…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
選最好的全餐（最高のフルコースを頼む）	D	D	D
選魚及薯片（フィッシュ＆チップを頼む）	B	B	B
哭著向本莉斯拉道歉（プリシアに泣いて謝る）	D	D	D

地點：酒吧（酒場）

約會地方好感度：×

地點：舞廳（ダンスホール）

約會地方好感度：○

問題：「成功時」你跳得很好（へえ…貴方上手なのね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你亦跳得很好（君も上手だったよ）	C	C	C
我對於跳舞有自信（ダンスには自信があるんだ）	B	B	B
你踏到我好幾次（何度も足を踏みやがって）	F	F	F

問題：「失敗時」比起我想像還差（思いっきりヘタね…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
對不起（申し訳ない…）	B	B	B
我不擅長於跳舞（こういうのは苦手だ）	C	C	C
你才跳得差（お前がヘボだからだ）	F	F	F

地點：多利滋泉（トレンツの泉）

約會地方好感度：◎

問題：問問你，這處究竟是甚麼地方（さて問題！ここは一体何の場所ですか）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
多利滋泉（トレンツの泉）	D	D	D
最初約會的地方（最初のデートコース）	A	A	A
有個傻女跌落的泉（バカな女が落ちた泉）	F	F	F

問題：祈求甚麼好呢？（さーて何をお願いしちゃおうかな…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
二人永遠的愛（二人の永遠の愛）	D	D	A
戰爭的勝利（戦争の勝利）	C	C	C
全國人民的幸福（全国民の幸せ）	D	D	D

地點：審判的口（審判の口）

約會地方好感度：◎

問題：好今次再挑戰，包剪…（さあ再度チャレンジよ、今度は…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
揼（グー）	B	B	B
剪（チョキ）	E	E	E
包（パー）	C	C	C

問題：今日由那人放手進去呢？（今日は自ら率先して手を入れてみま…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
突然大聲叫（いきなり大声を出す）	E	E	E
一起放手進去（一緒に手を入れる）	E	E	A
先調查一下洞口（先に壁の口を調べる）	B	B	B

地點：FLOWER GARDEN（フラワーガーデン）4-5 月間

約會地方好感度：◎

問題：這朵花很美麗（あ、でもこの花ってキレイだわ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你亦很美麗（君もキレイだよ）	A	A	A
這又怎麼樣（それはどうかな？）	D	D	D
我不喜歡植物（植物は嫌いなんだ）	E	E	E

問題：如果是其他的地方又會有甚麼感覺呢？（でも場所は違えどなんかこう思いっ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
會做這種的事嗎？（そんな事やってるの？）	C	C	C
心情可能變好嘛（それ気持ちよさそうだね）	B	B	B
請不要傷害植物（植物をいじめるなよ）	E	E	E

地點：FLOWER GARDEN（フラワーガーデン）9-10 月間

約會地方好感度：◎

問題：這花叫甚麼（ねえねえねえ、この赤い花ってアレ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
蒲公英（サボテン）	E	E	E
牡丹（ダリア）	C	C	C
食蟲植物（食虫植物）	C	C	C

問題：不如在此休息一下（ねえねえ暫くここで休んでいきましょうか）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
做首飾給她（首飾りを作る）	B	B	B
送她花束（花束にして贈る）	D	D	D
吹草笛（草笛を鳴らす）	A	A	A

地點：茶室（喫茶店）

約會地方好感度：◎

問題：喝甚麼好呢？CREAM SODA？（何飲もっかな…クリームソーダかな…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
選 LIME SODA（ライムソーダを頼む）	A	A	A
選苛性 SODA（苛性ソーダ）	B	B	B
選濃縮橙粉（懐中汁粉を頼む）	D	D	D

問題：呀！坐在那邊的情侶正在…（あっ！あそこのカップル二人で…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
我們不如又做這樣的事（自分たちもやろう）	D	D	A
我們沒有錢（金が無いんだよ）	E	E	E
去炫耀一下（見せつけやがって）	C	C	B

地點：林陰大道（並木道）3-5 月

約會地方好感度：◎

問題：春天來到變得溫暖，另外花亦都…（春になれば暖かくなるし、お花は咲…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
亦歡欣長出了愛的芽（恋の芽生えるし楽しいよね）	C	C	A
花粉令我的眼和鼻很痛（花粉で目や鼻が痛くなる）	D	D	D
好像你這樣的人不要有太多（お前みたいなのが増えるな）	F	F	F

地點：林陰大道（並木道）6-8 月

約會地方好感度：◎

問題：呀！在樹上有隻小貓走不下來（あ、あそこ！子猫が木の上から降られないわ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
如果可以救到牠的話（助けてあげたら）	D	D	D

回答	普通	喜歡	十分喜歡
去救牠吧（助けてあげよう）	B	B	B
放著牠不理（放っておこう）	D	D	D

地點：林陰大道（並木道）9-11月

約會地方好感度：◎

問題：被樹葉蓋著的路好像戀受小說的一部份（落ち葉に埋め尸くされた道って恋愛…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
拖著手一起走吧（手をつないで歩こう）	B	B	A
用落葉來燒蕃薯吧（落ち葉でイモを焼こう）	A	A	A
忍術！樹葉隱身法！（忍法枯れ葉隠れの術）	E	E	E

問題：當食物變得好吃時就時常想…（食べ物が美味しくなるからついつい…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
已經太遲了（もうすでに遅いよ）	D	D	D
不用介意（気にすることない）	C	C	C
不如燒栗子吧（ではクリでも焼こう）	B	B	B

地點：林陰大道（並木道）12-2月

約會地方好感度：◎

問題：好像有少許寒意（ちょっと寒いかも）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
摟著她的肩（肩を抱く）	D	D	A
拖著她的手（手をつなぐ）	B	B	B
點起火堆（火をつける）	E	E	E

問題：我始終都不喜歡冬天（わたし冬って好きになれないの）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
只是一味寒（寒いだけだしね）	C	C	C
這不是好的季節嗎？（良い季節じゃないか）	D	D	D
看來你喜歡春天（春が好きそうだもんね）	D	B	B

地點：畫廊（画廊）

約會地方好感度：△

問題：反正城中的畫的價值高這些的幾千倍（どうせ城にある絵の方が何千倍も価…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
畫不在於價值（絵は値段じゃない）	C	C	C
那麼不如走吧（じゃ帰ろうか）	C	C	C
小聲點小女孩（静かにしろ小娘）	F	F	F

問題：我，一次都好，將城中高價的畫…（わたし、一度でいいから高価な絵を…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
在城中做不是好嗎？（城でやればいい）	C	C	C
不要侮辱藝術（芸術を侮辱するな）	C	C	C
心情會很好的（気分が晴れそうだね）	A	A	A

地點：劇院（シアター）

約會地方好感度：○

上映劇：灰譜騎士（ジョーダンナイト）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	A	A	A
一般（なかなかだったね）	D	D	D
冇趣（面白くなかったね）	E	E	E

上映劇：羅塞塔（ロゼッタ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	E	E	E
一般（なかなかだったね）	E	E	E
冇趣（面白くなかったね）	D	D	D

上映劇：羅密歐與茱麗葉（ロメオとジャリエッダ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	A	A	A
一般（なかなかだったね）	D	D	D
冇趣（面白くなかったね）	E	E	E

地點：運動今園（運動公園）4-12月

約會地方好感度：◎

問題：有否自信（ところで自信はあるの？）

成功的話

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對有（ばっちり）	A	A	A
一般（まあまあ）	B	B	B
可能會死（だめかも）	E	E	E

失敗的話

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對有（ばっちり）	E	E	E
一般（まあまあ）	D	D	D
可能會死（だめかも）	C	C	C

地點：鬥技場（闘技場）1-3月

約會地方好感度：◎

問題：去吧！殺個痛快（やれー！ブチ殺せーっ！！）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
看來很喜歡的呢（大好きなんだね）	A	A	A
不覺得羞恥嗎？（恥ずかしくない？）	D	D	D
正一是吵鬧的女孩（やかましい女だ）	F	F	F

地點：馬戲團（サーカス）

約會地方好感度：×

地點：散步區（遊歩道）

約會地方好感度：○

問題：來，我們不要輸給平民的情侶（さあ、庶民のアベックに負けないように…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你最可愛（君が一番可愛いよ）	A	A	A
那邊的女孩幾好喎（あっちの娘がいいなあ）	B	B	B
想叫叫那邊的哥哥仔（あの男をアニキと呼びたい）	E	E	E

問題：呀！男人十分有型！（あ、でも男の人ステキ！）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
哪一處……（どこかだよ……）	A	A	A
男人不是靠外表（男は顔じゃない）	B	B	B
真的真是有型（本当に素敵だ……）	E	E	E

地點：RED GATE（レッドゲート）

約會地方好感度：△

問題：老實的說，這個國的騎士團是…（はっきり言って、この国の騎士団は…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
交由我負責（自分にまかせてくれ）	B	B	B
沒有自信（自信ないなあ…）	D	D	D
死了的話請到我的墓獻花（死んだら墓に花を添えてくれ）	E	E	E

問題：但是萬一被識破的話便會…（でも万が一破れたらその時は一巻…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
只有你在便好了（自分がいるから大丈夫）	C	C	A
容易崩壞的國（もろい国だな）	D	D	D
趁現在逃離吧（今のうちに逃げるか）	E	E	E

地點：遊覽船（ゴンドラ）5-10月

約會地方好感度：◎

問題：可以不用活動又能看到景色真是…（自分が動かずに流れていく景色って…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不如試試用手弄弄水（水をすくってかける）	A	A	A
試試捉魚給你（魚を捕まえてみせる）	D	D	D
裝作想嘔（酔って吐いてみせる）	E	E	D

問題：問問你？你懂不懂遊泳？（ねえ…聞いて良い？貴方…泳げる？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
交給我吧（泳ぎならまかせろ）	B	B	B
人工呼吸就掂（人工呼吸なら得意）	D	D	A
實際上是金槌一個「即不懂遊泳」（実はカナヅチです）	E	E	E

地點：牧場（牧場）4-11月

約會地方好感度：◎

問題：呀！每日與這麼多的牛馬豬生活有多好（ああ…牛や馬や豚に囲まれているの…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
住在此處也好（ここで暮らすのもいいね）	A	A	A
但定每日會過著嚴酷的生活（しかし厳しい日々もあるよ）	C	C	C
每日可以任食豚和馬（毎日、豚や馬を食い放題だね）	B	B	B

問題：咿？那不是牛奶嗎？（あれってもしかしてミルクかしら）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
讓我擠出來給你吧（やらせてもらおうか？）	A	A	A
這是開心的事嗎？（そんなに喜ぶことか？）	D	D	D
擠擠你的××便好了（お前のをしぼらせろ）	F	F	F

地點：森林區（森林区）

約會地方好感度：○

問題：似乎太過靜…（あまりにも静かね…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不用怕、有我在你身邊（大丈夫、そばにいるから）	A	A	A
這是埋葬死人的好地方（死体を埋めるには適地だね）	C	C	C
就算驚也沒用的……嘻嘻嘻（騒いでも無駄だ……ククク）	E	E	E

問題：細心看看這個森林十分荒涼（よく見ればこの森って結構荒れてる…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
國家究竟搞甚麼的？（国は一体何やってるんだ？）	E	E	E
這亦有她獨特的風味（これはこれで風情があるよ）	B	B	B
為何不追究原因？（原因の追究したりいしないの？）	E	E	E

地點：高原（高原）4-9月

約會地方好感度：○

問題：不如辭去公主的工作…（ああ…いっそう王女なんか辞めて…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
也許是好的（それはいいかも知れない）	C	C	C
之後與我一起生活？（それなら一緒に暮らそうか？）	D	D	B
由我來代替做公主（自分が代わりに王女になるよ）	E	E	E

問題：咦？你在做甚麼？（あら？何やってるの？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不如一起躺在草地上（一緒に寝転ばないか）	B	B	B
觀察高山植物囉（高山植物の観察だよ）	F	F	F
正在與自然合而為一（自然と一体化してる）	D	D	D

地點：神殿遺跡（神殿跡）

約會地方好感度：○

問題：這是甚麼…看來也好像想塌下似的（何よこれ…今にも崩れそうじゃない）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
是這經過多年日月的證據（それだけ年月を経た証処だよ）	D	D	D
有要事不如回去吧（急ないから、もう戻ろうか）	C	C	C
向軍部下令將它拆去（軍部に上申して取り壊して貰おう）	C	C	C

問題：可是文化部究竟要這些…（でも…何だって文化部は、こんな物…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為了說明考古學（考古学的に説明する）	D	D	D
用又有趣又古怪的方式說明（面白おかしく説明する）	B	B	B
請求對方說明（相手に説明を求める）	D	D	D

地點：銀月之塔（銀月の塔）

約會地方好感度：◎

問題：來來看看，非十分美麗呢（ね、見て、見てステキよね？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
多魯蓄真是一個美麗的地方（ドルファンって美しい街だね）	A	A	A
只不過是一個小城市（まるでミニチュアの街だね）	D	D	D
咦你不怕高嗎？（高い場所って怖くない）	C	C	C

問題：…真美麗、我的國在光耀中（…キレイ。私の国が…輝いている…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那只是生活的燈火（あの灯りは生活の灯だから）	B	B	B
好像寶石箱呢（まるで宝石箱のようだね）	C	C	C
還是你較美麗（君の方が、きれいだよ）	A	A	A

地點：墳場（地下墓所）

約會地方好感度：○

問題：甚麼…不是禁止進入的嗎（何だ…立ち入り禁止じゃない）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
這是甚麼話？（何でだろ？）	C	C	C
那麼回去吧（じゃあ帰ろう…）	C	C	C
強行突破（強行突破だ）	D	D	D

問題：禁止進入的話可能裡面有…（立ち入り禁止にしとくから妙なウワサ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有寶藏？（財宝があるとか？）	C	C	C
會出現幽靈（幽霊が出るとか？）	B	B	B
秘密基地？（秘密基地だとか？）	D	D	D

地點：燈塔（灯台）

約會地方好感度：○

問題：受不了海風的味道…（この潮のにおいがたまらないのよね…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
喜歡海？（海が好きなんだ？）	C	C	C
吹海風真好（潮風っていいよね）	B	B	B
劍生銹令人煩（剣がサビると困る）	D	D	D

問題：今天總覺得心情很好，可能是你…（なんか今日は気分いいから貴方の質…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為何要走出城（なんで城を抜け出すんだ？）	C	C	B
是否有戀人或定婚者？（恋人か婚約者はいるのか？）	C	C	A
三圍是多少（スリーサイズはいくつだ？）	C	C	C

地點：公眾墳場（共同墓地）

約會地方好感度：△

問題：只是一直受侵略的話死傷…（一方的に侵略を受けたといえ死…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
戰爭快些完結就好了（早く戦争が終わるといいね）	B	B	B
戰爭完的話便沒有工作（戦争が終わると仕事がなくなる）	D	D	D
死去的人只是無膽匪類（死ぬ奴がマヌケなんだ）	E	E	E

問題：刻了多少名在此墓上…（この墓もいくつ名前を刻んだら気が…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
刻上自己的名時（自分の名前が刻まれた時）	D	D	D
刻上你的名時（お前の名前が刻まれた時）	D	D	D
14721 人（一万四千七百二十一人分）	E	E	E

地點：海岸砲台群（スィーカー砲台）

約會地方好感度：○

問題：這個海岸主要是靠這些砲台…（海の守りはこのスィーカー砲台でバッ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那海軍又怎樣？（海軍はどうした？）	C	C	C
十分壯觀（これは素晴らしい）	C	C	C
這太過縱容（これは甘いぞ）	D	D	D

問題：問問你為何會來這個國…（ねえ、聞いていい？何でこの国に…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為了成為聖騎士（聖騎士になりたいから）	C	C	C
為了遇到你（君に逢いたいために）	B	B	A
因為不好運（運が悪かったから）	D	D	D

地點：碼頭（波止場）

約會地方好感度：○

問題：只是…如果外國人排斥法實行的話…（もし…もしかすると外国人排斥法が…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為何？（それは何故？）	C	C	C
這對於我無關（自分には関係ない）	D	D	D
十分不愉快（すげっ不愉快）	C	C	C

問題：我也想去去其他的國家看看（わたしも他の国を見てたい…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
下次不如一起去（今度一緒に行こう）	B	B	A
如果有錢的話便可（金があれば可能だよ）	D	D	D
這有少許難（それは難しいねえ）	D	D	D

地點：海灘（ビーチ）7-8月

約會地方好感度：×

地點：海灘（ビーチ）5-6月、9-10月

約會地方好感度：○

問題：真的是為了情侶而有的空間呢…（まさに恋人たちの為の空間よね…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
只有二人的世界（二人きりだしね）	B	B	A
好像畫（絵画的だよね）	C	C	C
十分合適心靈呢（心中には最適だね）	E	E	E
不如做個砂城（砂の城を作ろう）	E	E	E
互相追逐（追いかけっこしよう）	A	A	A
去戲水吧（浪とたわむねよう）	C	C	C

特別事件表——

GOODEND 必要事件

能力值條件
學力：50　禮儀：50
魅力：50　信仰：50
劍術：50　馬術：50
騎士勳章：100
其他事項：要成為聖騎士（LEVEL 60 以上）

與謎的女孩約會
發生日：26 年 8 月 12 日及 8 月 19 日
戀愛度：無
條件——
去非常招集

↓

途中遇到古怪女子「選擇對白：1. 女孩重要過非常召集（非常召集なんかより女の子が大事）2. 買給你（買ってあげよう）3. 給你帶路（案内してあげるよ）」

↓

到牧場「馬術能力高時會出現特別畫面」

↓

審判之口面前「選擇對白：1. 不要（やめとくよ）2. 抱腹大笑（腹を抱えて笑う）」

↓

多利滋泉「選擇對白：名叫×××（名前は×××）」

↓

下星期的約會亦要去

本莉斯拉被擄走
發生日：29 年 2 月 8 日或 9 日
戀愛度：4
條件——
去本莉斯拉請玩者來的秘密茶會

↓

突有人出來挾持公主「選擇對白：照匪徒的意思（相手の言う通りにする）」，並將其擄走，於是便一起找公主下落「選擇對白：1. 追（プリシラを追う）2. 歡迎幫忙（喜んで力を貸す）／説給比可（ピコに教える）」之後在馬戲團內找到匪徒，於是便展開了戰鬥「選擇對白：戰鬥（戦う）」。

↓

將敵人擊倒後便可救回公主

固定及隨機事件

事件	發生日	戀愛度
聖誕舞會	26 年、27 年、28 年的 12 月 24 日	無
約會會合地 1	27 年 4 月 7 日 -9 月 30 日／28 年 4 月 6 日 -9 月 28 日	2 個心
FLOWER GARDEN 約會	27 年 10 月 6 日 -27 日／28 年 10 月 5 日 -27 日	4 個心
約會會合地 2	27 年 10 月 6 日 -28 年 3 月 30 日／28 年 10 月 5 日 -29 年 2 月 25 日	3 個心
在茶室約會	27 年 4 月 7 日 -9 月 30 日／28 年 4 月 6 日 -9 月 28 日	4 個心
公主生日 1	27 年 10 月 26 日	3 個心
幽靈騷動	28 年 8 月 24 日（此事件亦會與海娜及卡羅露共通的）	3個心（每人）
公主生日 2	27年 10月 26日（此事件亦會與拉滋共通的／選紅的便會與本莉斯拉斷交）	4個心（每人）

海娜・蘇絲姬（ハンナ・ショースキー）

「CV：岡田加奈子」
生日：8月11日
年齡：15歳（初見面時）
血型：O
住所：芬尼路
職業：學生
備註：×
性格：活潑且有男孩氣息
興趣：運動
喜歡的地方：運動公園
將來夢想：成為國際級・ミ徑選手
理想的男性：運動型男性

喜歡的生日禮物——

有錢人或以上：運動鞋（スポーツシューズ）
小有錢人：學生裙（ジャンパースカート）
庶民的：WAIST POACH（ウエストポーチ）

遇見方法——

必要能力值：除「信仰及劍術」需要有5以外，其他沒關係；另實行信仰或劍術指令。
期間：26年4月16日-9月27日／27年4月1日-9月26日

約會反應表——

地點：時裝店（ブティック）

約會地方好感度：△

問題：但是這些地方對於我來說…（ま、でもボクにはこういう場所って…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
但你是女孩喎（女の子なのに…？）	C	C	C
沒這回事（そんなことないって）	B	B	B
不明白（よく分かってるやん）	D	D	D

問題：但是，始終男性對於女性…（でも…やっぱり男って女の子女の子…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
沒有這回事（そんなことないよ）	C	C	C
我也認為如此（そうだと思うよ）	D	D	D
你是又男又女嘛（お前は男女だろ）	F	F	F

地點：貴金屬店（貴金属店）

約會地方好感度：△

問題：對於我來說吊飾及閃令令的…（どうもボクってジャラジャラキラキ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
現在這樣亦十分美麗（そのままで充分きれいだからね）	D	D	A
寶石也是一種表現身份的物（宝石は一種のステイタスだよ）	C	C	C
將珍珠放在地上連豬都不要（ブタに真珠を地でいってるやん）	F	F	F

問題：哪款石適合我？（ボクなんうに似合う石なんてあるの…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
鑽石（ダイアモンド）	C	C	C
F・貓眼石（F・オパール）	B	B	B
普通礦石（つけもの石）	D	D	D

地點：餐廳（レストラン）

約會地方好感度：○

問題：唔…這裡的食物…（ぶうん…あのさ…ここの料理ってさ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
極度好的味道（至高という言葉に値する味だ）	D	D	D
始終都是家中的好（自分は家庭の味の方が好きだ）	A	A	A
正一是垃圾…快叫廚師出來（まさに生ゴミ…シェフを呼べ！）	E	E	E

問題：說開，你說喜歡和不喜歡的…（そういいやあ、キミって好き嫌いはあ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
甚麼都喜歡（何でも好きさ）	B	B	B
有算是有（あるにはある）	C	C	C
都是喜歡你親手做的（君の手料理が好き）	D	D	D

地點：酒吧（酒場）

約會地方好感度：×

地點：舞廳（ダンスホール）

約會地方好感度：△

問題：「成功時」你意外地跳得十分好（へえ…意外とダンス上手いん…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你亦跳得很好（君も上手だったよ）	B	B	B
我對於跳舞有自信（ダンスには自信があるんだ）	A	A	A
你踏到我好幾次（何度も足を踏みやがって）	F	F	F

問題：「失敗時」哈哈，二人真是有些羞恥…（アハハハハ、なんか二人で恥…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
對不起（申し訳ない…）	B	B	B
我不擅長於跳舞（こういうのは苦手だ）	C	C	C
你才跳得差（お前がヘボだからだ）	F	F	F

地點：多利滋泉（トレンツの泉）

約會地方好感度：○

問題：你祈求甚麼呢？（キミは何かお願いしないの？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
與海娜的戀愛（ハンナとの恋愛成就）	C	C	A
世界和平與文化的發展（世界平和と文化の発展）	C	D	D
快些能征服世界（世界征服の早前成就）	E	E	E

問題：但是祈求了紙次願望還是沒有達成過（でも、何度かやってるけど未だ願い…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
可能已實現了呢（もう叶ってるのかもよ）	D	D	C
泉的女神亦都很忙（泉の女神も忙しいのさ）	B	B	B
由於是迷信也沒他法（迷信だから仕方ないさ）	C	C	C

地點：審判的口（審判の口）

約會地方好感度：○

問題：就算是說多多的謊話，這樣的事…（いくらウソをついたからって、こん…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
我都有同感（それは同感）	B	B	B
這麼美麗的臉（こんな美しい顔なのに）	D	D	D
好豫說他人的事的臉（他人の事言える顔かね）	F	F	F

問題：反正我放手進去後…（どうせだからボクも手を突っ込んで…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
大聲嚇她（大声を出して脅かす）	B	B	B
忍著氣看著她（息を飲んで見守る）	C	C	C
一起放手進去（一緒に手を入れる）	C	C	A

地點：FLOWER GARDEN（フラワーガーデン）4-5月間

約會地方好感度：◎

問題：這朵花很美麗（ね、ね、この花ってキレイだよね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
真的很美麗（本当にきれいだね）	A	A	A
這又怎麼樣（それはどうかな？）	D	D	D
我不喜歡植物（植物は嫌いなんだ）	E	E	E

問題：只是看亦會覺得心擴神怡…（見るだけで気持ちが和んでくるも…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
做首飾給她（首飾りを作る）	B	B	B
送她花束（花束にして贈る）	B	B	A
吹草笛（草笛を鳴らす）	B	B	B

地點：FLOWER GARDEN（フラワーガーデン）9-10月間

約會地方好感度：◎

問題：你可能會笑我，其實我喜歡花的（笑うかもしれないけどボク…花って…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不可怪呀（おかしくないよ）	B	B	B
哇哈哈哈哈（アハハハハハ）	C	C	C
夢話在睡時才說（寝言は寝て語れ）	F	F	F

問題：好像我這些喜歡花的…（ボクみたいのが花を好きになったの…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你的姐姐是美人？（お姉さん美人？）	C	C	D
關係很好呢（仲が良いんだね）	B	B	B
原來如此（へえ…そうなんだ）	C	C	C

地點：茶室（喫茶店）

約會地方好感度：◎

問題：落 ORDER 囉（なんか頼もうよ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
拔蘭地（ブレンド）	C	C	C
CREAM SODA（クリームソーダ）	C	C	A
麥茶（麦こかし）	E	E	E

問題：說開你是否咖啡黨（そういやキミってコーヒー党？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
咖啡（コーヒー）	C	C	C
也許是紅茶（紅茶かな）	C	C	C
實際是牛奶（実はミリクを）	B	B	B

地點：林陰大道（並木道）3-5月

約會地方好感度：◎

問題：說到春天便會聯想到…（春っていうと連想するのは…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
戀愛（恋かな…）	C	C	C
氣息（息吹かな）	B	B	B
死人（人死にかな）	E	E	E

地點：林陰大道（並木道）6-8月

約會地方好感度：◎

問題：反正在這樣的路步行，倒不如走…（なんかこういう道を歩いていると走…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那麼便跑吧（じゃあ走ろう）	B	B	C
下次在早上跑吧（今度、朝に走ろう）	B	B	B
健康真好（元気がいいね）	C	C	C

地點：林陰大道（並木道）9-11月

約會地方好感度：◎

問題：落葉除除的飄下來，真的…（はらりはらりと枯れ葉舞う…な～ん…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
十分羅曼蒂克呢（ロマンチストだね）	B	B	B
我也有同感（自分もそう思う）	C	C	A
不是大剎風景嗎（気取るんじゃない）	E	E	C

問題：對我來説感對是個運動的秋天…（ボクの場合スポーツの秋って感じだ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
運動（運動）	C	C	A
藝術（芸術）	C	C	C
食欲（食欲）	C	C	C

地點：林陰大道（並木道）12-2月

約會地方好感度：◎

問題：好…少許冷（少し…寒いや）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
摟著她的肩（彼女の肩を抱く）	D	D	A
拖著她的手（彼女と手をつなぐ）	B	B	B
磨擦乾布（乾布まさつをする）	E	E	E

問題：咦？樹上有隻貓…（あれ？あの木の上に猫が…あ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
救牠下來（降ろしてあげよう）	C	C	C
不救牠下來（降ろしてあげなよ）	B	B	B
放著牠不理（放っておく限る）	D	D	D

地點：畫廊（画廊）

約會地方好感度：△

問題：你是否喜歡畫？（キミってさ絵が好きなのかな？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
喜歡（好きだよ）	C	C	C
一般（まあ普通）	B	B	B
不喜歡（嫌いだよ）	D	D	D

問題：這裡是否會舉行拍賣？（ここって競売とかするんだっけ？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
反正這事覺我無緣（自分には縁のないことだ）	B	B	B
好，全部由我買下（よし、全部買い占めてやる）	D	D	D
試試將自己的作品放在這裡（自分の作品も出してみよう）		C	C C

地點：劇院（シアター）

約會地方好感度：○

上映劇：灰譜騎士（ジョーダンナイト）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	A	A	A
一般（なかなかだったね）	C	C	C
冇趣（面白くなかったね）	C	C	C

上映劇：羅塞塔（ロゼッタ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	E	E	E
一般（なかなかだったね）	D	D	D
冇趣（面白くなかったね）	C	C	C

上映劇：羅密歐與茱麗葉（ロメオとジャリエッダ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	C	C	C
一般（なかなかだったね）	C	C	C
冇趣（面白くなかったね）	C	C	C

地點：運動今園（運動公園）4-12月

約會地方好感度：◎

問題：有否自信（ところで自信の程は？）

成功的話

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對有（ばっちり）	A	A	A
一般（まあまあ）	B	B	B
可能會死（だめかも）	D	D	D

失敗的話

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對有（ばっちり）	E	E	E
一般（まあまあ）	D	D	D
可能會死（だめかも）	C	C	C

地點：鬥技場（闘技場）1-3月

約會地方好感度：◎

問題：果然強的男子還是較…（やっぱ強くなるってのは男のロマン…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
如你所説（その通り）	A	A	A
有少許錯（少し違う）	C	C	C
正一野蠻人（野蛮人め）	E	E	E

地點：馬戲團（サーカス）

約會地方好感度：◎

問題：真厲害…我也想挑戰下…（すごいなあ…ボクもチャレンジして…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你一定可以的（きっと君なら出来るよ）	C	C	C
由於危險便阻止她（あぶないから止めなよ）	C	C	B
弄到頸骨的話便會死（首の骨折って終わりだ）	E	E	E

地點：散步區（遊歩道）

約會地方好感度：○

問題：好像很多情侶呢（ちょっとアベックが多いかな？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
包括我們二人呢（ぼくら二人も含めてね）	C	C	A
如果與女朋友來的話有多好（彼女と来れば良かった）	E	E	E
試下擲石仔（石でも投げてやろう）	D	D	D

問題：一邊看著運河一邊走，真是…（運河を見ながら走るのってなんか気…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
下次一起跑吧（こんど一緒に走ろう）	C	C	C
我不擅長於跑（走るのは苦手だな…）	D	D	D
今天不如慢慢走（今日はゆっくり歩こう）	C	C	A

地點：RED GATE（レッドゲート）

約會地方好感度：△

問題：戰爭…在這牆中好像沒多大實感…（戦争か…壁の中にいると何だか実感…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
我絕對不會死的（自分は、絶対に死なない）	C	C	A
死了的話請到我的墓獻花（死んだら墓に花を添いてくれ）	D	D	D
告訴你戰場的嚴酷（戦場の厳しさを今教えてやる）	F	F	F

問題：這國家一定會勝的（この国は、きった勝つよね？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
只有我在便會勝（自分がいるから大丈夫）	D	D	D
是勝是敗不如賭他一局（勝つか負けるか賭けよう）	D	D	D
未到最後還不知（終わるまで分からないな）	C	C	C

地點：遊覽船（ゴンドラ）5-10月

約會地方好感度：○

問題：比起我想的還要寬（…思わずつろいじゃうな）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不如試試用手弄弄水（水をすくってかける）	A	A	A
試試捉魚給你（魚を捕まえてみせる）	B	B	B
裝作想嘔（酔って吐いてみせる）	E	E	C

問題：這遊覽船翻倒時…（このゴンドラがひっくり返ったりし…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
會沒事的（大丈夫じゃないかな）	C	C	C
那時會先救你（そのときは助かるよ）	C	C	A
我沒有問題的（自分は大丈夫だから）	D	D	D

地點：牧場（牧場）4-11月

約會地方好感度：○

問題：與馬等在廣大的地方生活（馬とか、かっとばしてるだけ暮ら…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
住在此處也許是好（ここで暮らすのもいいかも）	B	B	B
但定每日會過著嚴酷的生活（しかし厳しい日々のあるよ）	C	C	C
每日可以任食豚和馬（毎日、豚や馬を食い放題だね）	D	D	D

問題：真好，我也想乘著馬乘風地跑（いいなあ…ボクも馬をあんな風に乗…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你一定沒問題（キミなら大丈夫だよ）	B	B	B
下次教你騎（今度、教えてあげるよ）	D	D	D
馬真的會很辛苦（馬は大変だよ、ホント）	C	C	C

地點：森林區（森林区）

約會地方好感度：○

問題：這裡始終是個寂靜的地方…（あいかわらず…ここもさみしい場所…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不用怕、有我在你身邊（大丈夫、そばにいるから）	C	C	C
這是埋葬死人的好地方（死体を埋めるには適地だね）	D	D	D
就算驚也沒用的……嘻嘻嘻（騒いでも無駄だ……ククク）		B	B B

問題：呀！那邊好像有東西有動（あれ？今、あの辺りで何か動かな…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
可能是幽靈（幽霊かもね…）	C	C	C
該是你錯覺（目の錯覚だよ）	C	C	C
熊人暴走呀（アライグマだよ）	C	C	C

地點：高原（高原）4-9月

約會地方好感度：◎

問題：今天甚麼也不理躺在…（今日は何にもしないでさずうっと寝…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
就這樣做（そうしよう）	A	A	A
免了（それは退屈だ）	D	D	D
我驚會缺氧（酸欠の恐れが）	E	E	E

問題：咦？你在做甚麼？（あれ？何してるの？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不如一起躺在草地上（一緒に寝転ばないか？）	A	A	A
觀察高山植物囉（高山植物の観察だよ）	B	B	B
沒事，只是有呼吸（無論、息をしてるんだ）	E	E	E

地點：神殿遺跡（神殿跡）

約會地方好感度：△

問題：很危險呀…看來好像想塌下似的（危ないなあ…今にも崩れそうじゃん）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
是這經過多年日月的證據（それだけ年月を経た証処だよ）	C	C	C
危險的不如回去吧（危ないから、もう戻ろうか）	C	C	C
向軍部下令將它拆去（軍部に申して取り壊して貰おう）	B	B	B

問題：你對於歷史…（キミって、歴史とかそういったのっ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為了說明考古學（考古学的に説明する）	C	C	C
用又有趣又古怪的方式說明（面白おかしく説明する）	B	B	B
請求對方說明（相手に説明を求める）	D	D	D

地點：銀月之塔（銀月の塔）

約會地方好感度：◎

問題：從這裡看十分美麗呢（ここの眺めはステキだよね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
多魯蓄真是一個美麗的地方（ドルファンって美しい街だね）	B	B	B
只不過是一個小城市（まるでミニチュアの街だね）	A	A	A
咦你不怕高嗎？（高い場所って怖くない）	C	C	C

問題：真好、這樣望下去（いいねえ…こういう眺めって）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那只是生活的燈火（あの灯りは生活の灯だから）	B	B	B
好像寶石箱呢（もるで宝石箱のようだね）	C	C	C
還是你較美麗（君の方が、きれいだよ）	A	A	A

地點：墳場（地下墓所）

約會地方好感度：△

問題：說來這不是墳場的嗎（そういやあここってお墓なんだよね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
引起我的興趣（興味を引くね）	C	C	C
沒趣的（面白くないね）	C	C	C
可能有喪屍出現（ゾンビが出そうだね）	B	B	B

問題：裡面好像有古怪的東西…（この奥にはなんかやましい物でもあっ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
古人的秘寶（古代人の秘宝）	B	B	B
古代人的秘密武器（古代人の秘密兵器）	D	D	D
外星人遺體（宇宙人の遺体）	C	C	C

地點：燈塔（灯台）

約會地方好感度：○

問題：夜晚看到了這裡一瞬的燈光…（夜にね…ここの灯りの瞬きを見てる…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
我明白（何となく分かるよ）	B	B	B
……	C	C	C
走去精密檢查下（精密検査を受けろ）	F	F	F

問題：一次也好，由陸地看到那燈塔…（一度でいいからあの灯台を陸からじ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
與乘船同樣的心情？（船乗りと同じ気持ちで？）	B	B	B
由何處看也是一樣（どっから見ても同じだよ）	D	D	D
夜上的燈塔飄著浪漫氣息（夜の灯台はロマン漂うしね）	C	C	C

地點：公眾墳場（共同墓地）

約會地方好感度：△

問題：我的朋友說「還我父親」…（…ボクの友達がね「パパを返して」…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
戰爭快些完結就好了（早く戦争が終わるといいね）	C	C	C
戰爭完的話便沒有工作（戦争画終わると仕事がなくなる）		D	D　D
死去的人只是無膽匪類（死ぬ奴がマヌケなんだ）	E	E	E

問題：你經常來此地？（キミここへはよく来るの？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
走來參拜死去的戰友（戦友の墓参り程度に）	C	C	C
下次戰事完後永遠住在這裡（次の戦争後永住する）	C	C	D
喜歡這裡（ここが好きだからね）	E	E	E

地點：海岸砲台群（ズィーガー砲台）

約會地方好感度：○

問題：這些砲台只是在祭典是用…（ここの大砲ってお祭りの時しか撃っ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
和平的証據（平和の証処だよ）	C	C	C
太浪費了（もったいないな…）	E	E	E
向著城中發射（街に向けて撃ちてぇ）	D	D	D

問題：問你古怪的問題，為何你要做傭兵（変な事聞くようだけどキミは何で傭…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為了守護暮你（キミを守るためさ）	D	D	B
為了守護某人（誰かを守るためさ）	B	B	B
為了升職（出世するためさ）	E	E	E

地點：碼頭（波止場）

約會地方好感度：○

問題：外國是個怎樣的地方…（ねえ、外国ってどんな所？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
美麗的地方（素敵なところ）	B	B	B
下次不如一起去（今度一緒に行こう）	C	C	B
本國以外的國家（国外にある国）	E	E	E

問題：下次你會去何處？（キミって次は、どんな所へいくの？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
回去自己的家鄉（恐らく、故郷に帰る）	C	C	D
與你一起去何處也可（君となら何処へでも）	D	D	A
你不在的地方（お前がいない所）	E	E	E

地點：海灘（ビーチ）7-8月

約會地方好感度：◎

問題：做甚麼？一直望著我。（何さ？ジロジロ見て…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
因為可愛（可愛いと思ってね）	C	C	C
因為性感（セクシーだね）	A	A	A
十分不好看（メチャ似合わねえ）	F	F	F

問題：去游水囉！我跑的能力…（さあて…泳ぐぞぉ、ボクって走るの…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
鬥下（競争しよう）	A	A	A
萬能（万能だね）	B	B	B
兩棲生物（両棲類め）	F	F	F

地點：海灘（ビーチ）5-6月、9-10月

約會地方好感度：○

問題：真好，這樣的…（いいよね、こういうのって…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
只有二人的世界（二人っきりだしね）	C	C	A
好像畫（絵画的だよね…）	B	B	B
有少少寂莫（少し寂しいけどね）	C	C	C

問題：幹甚麼好呢？（さて、何しよっかね？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
互相追逐（追いかけっこしよう）	A	A	A
用砂做個城（砂でお城を作ろう）	C	C	C
去游水（思い切って泳ごう）	D	D	D

特別事件表——

GOODEND 必要事件

能力值條件

學力：20　禮儀：20
魅力：20　信仰：20
劍術：50　馬術：50
騎士勳章：25

海娜入院

發生日：26 年 12 月 9 日及 27 年 1 月 7 日
戀愛度：2 個心
條件——
12 月 2 日「猛獸逃走」事件中選不與白虎戰鬥或於戰鬥中落敗



12 月 9 日得知海娜因此事件而受了傷入院，於是便去探望她。「選擇對白：探望她（お見舞いに行く）」



到醫院後看到了天狄後，便向她打探海娜的事，由於海娜暫時被隔離不能進去探望她，於是便強行突破防線走後門。「選擇對白：1. 先聽聽情況（まず容態を聞く）2. 走後門（裏から回り込む）3. 爬窗入（窓から侵入する）」



遇到她後便問問她的狀況，之後便會回去。「選擇對白：當然（当たり前だ）」

固定及隨機事件

事件	發生日	戀愛度
花店	26年7月29日-9月2日、27年7月21日-9月30日、28年7月20日-9月28日	無
海娜的晨操	27 年 5 月 2 日 -30 日／28 年 5 月 2 日 -30 日	3 個心
散步區的約會	26年10月7日-27年3月31日／27年10月6日-28年3月30日／28年10月5日-27年2月25日	3 個心
銀月之塔的約會	26年4月29日-9月30日／27年4月7日-9月30日／28年4月6日-9月28日	3 個心
黃金蟲	26年8月1日-31日／27年8月1日-31日／28年8月1日-30日	3 個心



獨佔大陸記——第二回

BRIGANDINE ブリガンダイン 幻想大陸戦記

TEXT：古拉拉_B

上回為各位介紹了各個騎士的能力，但是還要配合騎士本身的職業、裝備和魔法才算完備，所以今次就為大家介紹一下騎士的職業。

這是每個騎士均有的，而某些角色例如君主會有獨一無二的職業。職業和角色本身一樣也可以升級，角色每升十級，其職業便會升一級及轉職，而能力和特技都會大幅強化。職業是各個角色（除了君主）共通的，只要達到要求便可以轉職，不過是該職業的最基本級數。

HP= 體力
MP= 魔法力
STR= 腕力
INT= 智力
AGI= 速度
攻擊力 = 角色 STR × 2 + 攻擊修正
「C」是致命攻擊，隨機出現
「特」是特殊技
○ = 100% 威力
△ = 80% 威力

君主系職業

遊戲中六個君主和カドール獨有的職業，其中プリンス、ロード和マッドモナーク是兼備物理和魔法攻擊的職業。



名稱：王子プリンス
等級：由 1 開始
屬性：無

技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
	75	1	○／△	無
ウィングスラッシュ「C」	75	1	○／△	無

升級時能力提升值	
HP	10—18
MP	2—8
STR	1—2
INT	1－2
AGI	1－2
移動形	重裝
移動力	4－6
升級速度	高
能使用魔法	ヒール、フレイム
解説	ランス專用職業，使用二刀流的角色。在初期力量實在很弱，常陷入苦戰，但經過一段日子，就會變得很強。

名稱：勳爵ロード
等級：由 18 開始
屬性：藍

技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
カレドヴールフ	80	1	○／△	藍
ウルフファング	80	1	○／△	藍

升級時能力提升值	
HP	10－18
MP	0－6
STR	1—3
INT	1－2
AGI	1—2
移動形	重裝
移動力	4—6
升級速度	慢
能使用魔法	フロスト、ジェノフロスト、フォッグ
解説	ヴェイナード專用，會使用冷凍系魔法，使用槍斧來作戰的萬能形職業，與紅屬性敵人作戰時十分有利，宜於前線作戰。

名稱：王后クイーン
等級：由 3 開始
屬性：白白

技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
リア・ファル	115	1	○／△	白白

升級時能力提升值	
HP	2－10
MP	4－10
STR	0－1
INT	1－2
AGI	1－2
移動形	平地
移動力	4—6
升級速度	普通
能使用魔法	ヒール、エリアヒール、メディカ、ディバインレイ、ホーリーワード、チャーム、プロテック
解説	リオネッセ專用，能使用多種魔法，尤其以エリアヒール為重，宜作後方援助。雖然技修正值高，但腕力低始終不適合接近戰。

名稱：WARLOCK ウォーロック
等級：由 22 開始
屬性：紅藍綠

技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
魔道大辭典	60	1	○／△	綠

升級時能力提升值	
HP	2－10
MP	4－10
STR	0－2
INT	2－3
AGI	1－2
移動形	平地
移動力	4—6
升級速度	慢
能使用魔法	ヒール、フレイム、ジェノフレイム、サンター　ジェノサンター、エクサブラスト、フロスト、ジェノフロスト、フライング、サイレント
解説	カイ專用、擁有魔法師系職業中最高級的能力。使用的魔法消耗大量MP，要留意。另外是他的接近戰能力是十分弱的。

名稱：瘋狂君主 マッドモナーク
等級：由 21 開始
屬性：黑紅

技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
ルインサイス	80	1	○／△	黑紅
ダークスパイラル「C」	80	1	○／△	黑紅

升級時能力提升值	
HP	6－14
MP	2－8
STR	1－3
INT	0－2
AGI	1－3
移動形	重裝
移動力	4—6
升級速度	慢
能使用魔法	カーズ、ウィークネス、フレイム、パワード
解説	ドリスト專用接近戰能力極高的戰士，如果使用パワード來將攻擊力變成 2 倍會更有利。到了 30 級時，會發生甚麼事呢？

名稱：帝皇 エンペラー
等級：由 27 開始
屬性：紅紅

技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
テンペストボウ	80	3	○／○	紅紅
ライトニングボウ「C」	80	3	○／○	紅紅

升級時能力提升值	
HP	10－18
MP	0－6
STR	2－3
INT	0－2
AGI	1－2
移動形	重裝
移動力	4—6
升級速度	慢
能使用魔法	ジェノサンター、パワード
解説	ゼメキス專用，使用可以遠距離攻擊弓箭鎗，而且傷害大。不要讓他接近己方較低防禦力的角色。另外，要留意他的範圍魔法。

名稱：死亡騎士 デスナイト
等級：由 29 開始
屬性：黑黑紅

技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
バルディッシュ	85	1	○／△	黑黑紅
ドローラスストローク「C」	85	1	○／△	黑黑紅

升級時能力提升值	
HP	10－18
MP	4－10
STR	2－3
INT	1－2
AGI	1－3
移動形	重裝
移動力	4—6
升級速度	慢
能使用魔法	カーズ、ジェノフレイム
解説	唯一一個擁有獨特職業的非君主角色，基本已有很高的級數，接近戰會有難度，最好是以集中圍攻，不讓他有回復的機會。

戰士系職業

物理攻擊力高，可以說是戰爭的主力，如果能配合轉職來學習魔法，就是一統大業的利器。戰士有三個轉職分支——白、黑和無屬性，最好是陣中能每屬性各有一個，遇到敵方以屬性攻擊時便不會被牽制。



名稱：戰士 ファイター
等級：由 1 開始
屬性：無

技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
ファイターブレード	65	1	○／△	無
パワーストライク「C」	65	1	○／△	無

升級時能力提升值	
HP	6－14
MP	0－6
STR	1－2
INT	0－1
AGI	0－2
移動形	平地
移動力	4—6
升級速度	高
能使用魔法	無
解説	戰士的基本職級，攻擊力不算太高，應多取經驗值來轉職。

名稱：野蠻人 バーバリアン
等級：由 1 開始
屬性：無

技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
フューリーアックス	70	1	○／△	無
アックスラシュ「C」	70	1	○／△	無

升級時能力提升值	
HP	10－18
MP	0－2
STR	1－2
INT	0－1
AGI	0－2
移動形	平地
移動力	4—6
升級速度	高
能使用魔法	無
解説	和ファイター田同性質的戰士，但使用斧頭，一樣宜於前線作戰。

名稱：騎士ナイト
等級：由 10 開始
屬性：白

技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
ナイトソード	70	1	○／△	白
クロスクレアー「C」	70	1	○／△	白

升級時能力提升值	
HP	6－14
MP	2－8
STR	1－2
INT	0－2
AGI	0－2
移動形	重裝
移動力	4—6
升級速度	普通
能使用魔法	・ミ・ミ田
解説	防禦力較高，而且懂得治療魔法，是中盤戰時的主力。

名稱：劍士 ソードマン
等級：由 10 開始
屬性：無

技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
カタナブレード	75	1	○／△	無
シャドウムーンソード「C」	75	1	○／△	無
レンキザン「特」	65	2／40	○／○	無

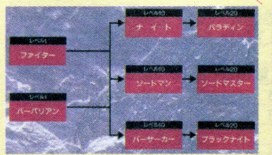
升級時能力提升值	
HP	6－14
MP	0－6
STR	1－2
INT	0－2
AGI	1－2
移動形	重裝
移動力	4—6
升級速度	普通
能使用魔法	無
解説	和其他戰士系有點不同，這個職級能使用遠距離攻擊，亦可以使用增加命中率的特技，不過不能使用魔法，是它的弱點。

名稱	狂戰士 バーサーカー			
等級	由 10 開始			
屬性	黑			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
フューリーアックス	80	1	○／△	黑
アックスラッシュ「C」	80	1	○／△	黑
升級時能力提升值				
HP	10 － 18			
MP	0 － 2			
STR	1 － 3			
INT	0 － 1			
AGI	0 － 2			
移動形	平地			
移動力	4 — 6			
升級速度	普通			
能使用魔法	無			
解說	一個類似ナイト的職級，能於每 TURN 後回復5%體力的特技，宜於前線作戰。			

名稱	聖騎士 パラディン			
等級	由 20 開始			
屬性	白白			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
ナイトソード	80	1	○／△	白白
ライトニングクレアー「C」	80	1	○／△	白白
升級時能力提升值				
HP	10 － 18			
MP	2 － 8			
STR	1 － 2			
INT	0 － 2			
AGI	0 － 2			
移動形	重裝			
移動力	4 — 6			
升級速度	慢			
能使用魔法	ヒール、メディカ、ホーリーワード			
解說	ナイト系的最高職級。能使用範圍形攻擊白屬性魔法ホーリーワード，又可以使用ヒール來回復，算是一個萬能的職業。			

名稱	劍聖 ソードマスター			
等級	由 20 開始			
屬性	無			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
カタナブレード	85	1	○／△	無
シャドウムーンソード「C」	85	1	○／△	無
レンキザン「特」	70	3／40	○／○	無
升級時能力提升值				
HP	6 － 14			
MP	0 － 6			
STR	1 － 3			
INT	0 － 2			
AGI	1 － 2			
移動形	重裝			
移動力	4 — 6			
升級速度	慢			
能使用魔法	無			
解說	ソードマン的強化版，可以用特技來增加命中率20%，可惜不能使用魔法，所以作戰時會較難。			

名稱	黑騎士 ブラックナイト			
等級	由 20 開始			
屬性	黑黑			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
ナイトソード	85	1	○／△	黑黑
ジェノサイドザッパー	85	1	○／△	黑黑
升級時能力提升值				
HP	10 － 18			
MP	0 － 6			
STR	1 － 3			
INT	0 － 2			
AGI	0 － 2			
移動形	重裝			
移動力	4 — 6			
升級速度	慢			
能使用魔法	カーズ、ウィークネス			
解說	バーバリアン系中最高位的職級，剛好和パラディン相對，仍能於每 TURN 後回復 5% 的體力，實力和パラディン不相伯仲。			



■ 戰士系職級變化圖

魔法師系職業

接近戰力量幾乎等如零，但使用魔法時就無人能近的職業，如能在每個小隊中加入一位作緩護攻擊，便事半功倍。

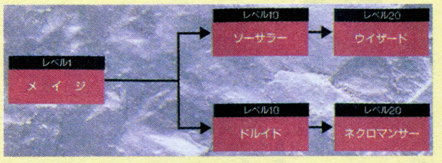
名稱	MAGE メイジ			
等級	由 1 開始			
屬性	紅			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
ソーサルスタッフ	50	1	○／△	紅
升級時能力提升值				
HP	2 － 10			
MP	2 － 8			
STR	0 － 1			
INT	1 － 2			
AGI	0 － 2			
移動形	平地			
移動力	4 — 6			
升級速度	高			
能使用魔法	フレイム、　ジェノフレイム、サンダー、パワード			
解說	魔法師系的基本職級，開始時已能使用ジェノフレイム和パワード兩種強力魔法，但因接近戰力低，所以宜用召喚獸來做肉盾，自己在後方施法攻擊。			

名稱	SORCERER ソーサラー			
等級	由 10 開始			
屬性	紅藍			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
ソーサルスタッフ	55	1	○／△	無
升級時能力提升值				
HP	6 － 14			
MP	4 － 10			
STR	0 － 1			
INT	1 － 2			
AGI	0 － 2			
移動形	平地			
移動力	4 — 6			
升級速度	慢			
能使用魔法	フレイム、ジェノフレイム、サンダー、エクサブラスト、パワード、フロスト、フォッグ			
解說	メイジ附加了藍的屬性，還有對單體敵人能造成很大傷害的エクサブラスト，是陣中不可缺少的一個將領。			

名稱	DRUID ドルイド			
等級	由 10 開始			
屬性	紅黑			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
ソーサルスタッフ	55	1	○／△	紅黑
升級時能力提升值				
HP	6 － 14			
MP	4 － 10			
STR	0 － 1			
INT	1 － 2			
AGI	0 － 2			
移動形	平地			
移動力	4 — 6			
升級速度	慢			
能使用魔法	ベノム、カーズ、ウィークネス、フレイム、ジェノフレイム、サンダー、パワード			
解說	能使黑魔法，令職業的戰鬥力大大提高。普通攻擊也有屬性，若敵人接近時也不會有太大危險。			

名稱	WIZARD ウィザード			
等級	由 20 開始			
屬性	紅藍綠			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
ソーサルスタッフ	60	1	○／△	綠
升級時能力提升值				
HP	6 － 14			
MP	6 － 12			
STR	0 － 1			
INT	1 － 3			
AGI	0 － 2			
移動形	平地			
移動力	4 — 6			
升級速度	慢			
能使用魔法	フレイム、ジェノフレイム、サンダー、ジェノサンダー、エクサブラスト、パワード、フロスト、ジェノフロスト、フォッグ、リアクト			
解說	專門使用攻擊魔法的一個職業，擁有三種範圍魔法，又能使用リアクト來進行2回行動，配合戰士系的騎士，有機會將敵人1 TURN內消滅。			

名稱	NECROMANCER ネクロマンサー			
等級	由 20 開始			
屬性	紅黑黑			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
ソーサルスタッフ	60	1	○／△	紅黑黑
升級時能力提升值				
HP	6 － 14			
MP	6 － 12			
STR	0 － 1			
INT	1 － 3			
AGI	0 － 2			
移動形	平地			
移動力	4 — 6			
升級速度	慢			
能使用魔法	ベノム、メテオドゥーム、カーズ、ディメンジョン、ウィークネス、ネクロリバース、フレイム、ジェノフレイム、サンダー、パワード			
解說	擁有能扭轉局面的強力魔法—ディメンジョン和ネクロリバース，還有攻擊魔法，是一個攻擊型的職業。			



■ 魔法師系職級變化圖

僧侶系職業

使用回復魔法的專門，也有類似苦行僧（モンク）一類物理攻擊和魔法回復均有的職級，是後援的第一選擇。



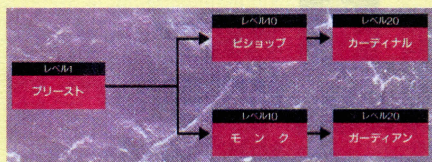
名稱	牧師 プリースト			
等級	由 1 開始			
屬性	白			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
クラージメイス	60	1	○／△	白
升級時能力提升值				
HP	6 － 14			
MP	2 － 8			
STR	0 － 2			
INT	0 － 2			
AGI	0 － 2			
移動形	平地			
移動力	4 — 6			
升級速度	高			
能使用魔法	ヒール、メディカ			
解說	僧侶系的基本職級，攻擊力遠不及ファイター，但能使用回復魔法，如在部隊中，所有戰鬥交由魔獸負責，而自己則專門替魔獸回復。			

名稱	主教 ビショップ			
等級	由 10 開始			
屬性	白白			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
クラージメイス	65	1	○／△	白白
升級時能力提升值				
HP	6 － 14			
MP	2 － 8			
STR	0 － 2			
INT	1 － 2			
AGI	0 － 2			
移動形	平地			
移動力	4 — 6			
升級速度	慢			
能使用魔法	ヒール、エリアヒール、メディカ、ハーロウ、ディバインレイ			
解說	プリースト升級後其中一個分支，能使用強力的回復魔法，也可以對付不死物的神聖魔法，但是力量比モンク來說是遜色了。			

名稱	苦行僧 モンク			
等級	由 10 開始			
屬性	白			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
パージナックル	70	1	○／△	白
プラーナバースト「C」	70	1	○／△	白
升級時能力提升值				
HP	10 － 18			
MP	0 － 6			
STR	1 － 3			
INT	0 － 2			
AGI	1 － 2			
移動形	平地			
移動力	4 — 7			
升級速度	普通			
能使用魔法	ヒール、メディカ			
解説	有每 TURN 自動回復 HP ，也有 HP 回復魔法，可以說是一個自給自足的部隊，但是攻擊力仍是較低。			

名稱	大主教 カーディナル			
等級	由 20 開始			
屬性	白白藍			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
クラージメイス	70	1	○／△	白白藍
升級時能力提升值				
HP	6 － 14			
MP	2 － 8			
STR	0 － 2			
INT	1 － 3			
AGI	0 － 2			
移動形	平地			
移動力	4 — 6			
升級速度	慢			
能使用魔法	ヒール、エリアヒール、メディカ、ハーロウ、ディバインレイ、ホーリーワード、フライング、チャーム			
解説	ビショップ的強化版，能使用的魔法增加了，但是要留意 MP 是否足夠，如不夠便可「放在一傍，置之不理」。			

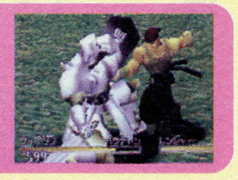
名稱	GURDIAN ガーディアン			
等級	由 20 開始			
屬性	白白			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
パージナックル	80	1	○／△	白白
プラーナバースト「C」	80	1	○／△	白白
升級時能力提升值				
HP	14 － 22			
MP	0 － 6			
STR	1 － 3			
INT	0 － 2			
AGI	1 － 2			
移動形	平地			
移動力	5 — 7			
升級速度	慢			
能使用魔法	ヒール、エリアヒール、メディカ、ハーロウ			
解説	追加了範圍回復魔法，還有和ファイター匹敵的力量，在戰爭後期會成為作戰的主力。			



■ 僧侶系職級變化圖

RANGER 系職業

這也是一個以徒手攻擊的職業，但是經常出現戰鬥力高但統魔力低的情況。



名稱	RANGER レンジャー			
等級	由 1 開始			
屬性	無			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
ブレイブナックル	65	1	○／△	無
クラッシュビート「C」	65	1	○／△	無
升級時能力提升值				
HP	10 － 18			
MP	0 － 2			
STR	1 － 2			
INT	0 － 1			
AGI	1 － 2			
移動形	平地			
移動力	4 — 7			
升級速度	高			
能使用魔法	無			
解説	攻擊力和體力高是這個職業的特點，配合魔法去提高防禦力，就適用於前線作戰，但統魔力低是它的缺點。			

名稱	GRABBER グラップラー			
等級	由 10 開始			
屬性	無			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
ブレイブナックル	75	1	○／△	無
クラッシュビート「C」	75	1	○／△	無
升級時能力提升值				
HP	10 － 18			
MP	0 － 2			
STR	1 － 3			
INT	0 － 1			
AGI	1 － 2			
移動形	平地			
移動力	4 — 7			
升級速度	普通			
能使用魔法	無			
解説	攻擊力提高了，「致命一擊」出現率也提高了 5%，但是因為沒有屬性的關係，作戰時會有點困難。			

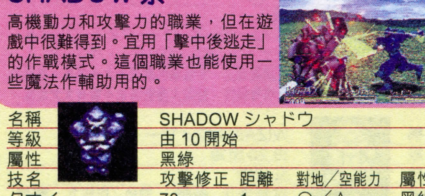
名稱	CHAMPION チャンピオン			
等級	由 20 開始			
屬性	無			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
ブレイブナックル	85	1	○／△	無
クラッシュビート「C」	85	1	○／△	無
升級時能力提升值				
HP	14 － 22			
MP	0 － 2			
STR	2 － 3			
INT	0 － 1			
AGI	1 － 2			
移動形	平地			
移動力	5 —			
升級速度	慢			
能使用魔法	無			
解説	「致命一擊」的出現率增至10%，純接近戰用的職業。和能使用回復魔法的パラディン比較仍有點不及。			

レベル1 レンジャー → レベル10 グラップラー → レベル20 チャンピオン

■ RANGER 系職級變化圖

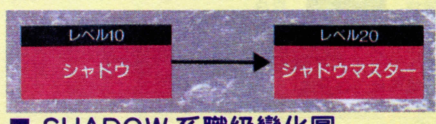
SHADOW 系

高機動力和攻擊力的職業，但在遊戲中很難得到。宜用「擊中後逃走」的作戰模式。這個職業也能使用一些魔法作輔助用的。



名稱	SHADOW シャドウ			
等級	由 10 開始			
屬性	黑綠			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
クナイ	70	1	○／△	黑綠
幻影殺「C」	70	1	○／△	黑綠
手裏剣	25	2	○／○	黑綠
升級時能力提升值				
HP	6 － 14			
MP	0 － 2			
STR	1 － 2			
INT	0 － 1			
AGI	1 － 3			
移動形	身輕			
移動力	5 — 7			
升級速度	慢			
能使用魔法	ウィークネス、パラライズ、アクセル			
解説	和其他職業不同，SHADOW系的用近、遠距攻擊的，做出擊中後便逃離。雖然防禦力低，但高機動力可以減低被敵人反擊的可能性。			

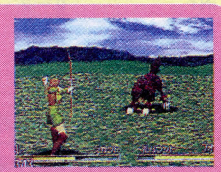
名稱	SHADOW MASTER シャドウマスター			
等級	由 20 開始			
屬性	黑綠綠			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
クナイ	80	1	○／△	黑綠綠
幻影殺「C」	80	1	○／△	黑綠綠
手裏剣	30	3	○／○	黑綠綠
升級時能力提升值				
HP	6 － 14			
MP	0 － 6			
STR	1 － 2			
INT	0 － 2			
AGI	1 － 3			
移動形	身輕			
移動力	5 — 8			
升級速度	慢			
能使用魔法	ウィークネス、ディメンジョン、アクセル、プロテック、パラライズ、ソリッド、サレイント			
解説	除了リアクト不能使用之外，全部綠屬性的魔法都能掌握自如。宜用手裏剣擊中敵人後逃走。			



■ SHADOW 系職級變化圖

女戰士系職業

擅用弓矢、長槍等遠距離攻擊的職業，升級後更可以使用白和綠屬性的魔法。



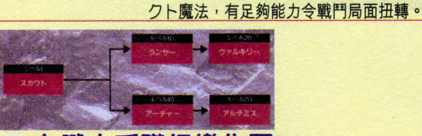
名稱	SCOUT スカウト			
等級	由 1 開始			
屬性	無			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
ショートボウ	65	2	○／○	無
ツインショット「C」	65	2	○／○	無
升級時能力提升值				
HP	6 － 14			
MP	0 － 6			
STR	0 － 2			
INT	0 － 1			
AGI	1 － 2			
移動形	平地			
移動力	4 — 6			
升級速度	高			
能使用魔法	無			
解説	能使用遠離攻擊，可以避免敵人反擊的傷害，統魔力高，但攻擊力低是它的缺點。			

名稱	LANCER ランサー			
等級	由 10 開始			
屬性	藍			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
ズピア	75	1	○／△	藍
ミラジュスピア「C」	75	1	○／△	藍
升級時能力提升值				
HP	6 － 14			
MP	0 － 6			
STR	1 － 2			
INT	0 － 1			
AGI	1 － 2			
移動形	平地			
移動力	4 — 6			
升級速度	普通			
能使用魔法	フォッグ			
解説	使用槍為武器的關係，接戰的力量提升了，而且能使用藍屬性魔法，令用途更廣泛。			

名稱	ARCHER アーチャー			
等級	由 10 開始			
屬性	綠			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
ミドルボウ	70	3	○／○	綠
トリプルショット「C」	70	3	○／○	綠
升級時能力提升值				
HP	6 － 14			
MP	0 － 6			
STR	0 － 2			
INT	0 － 1			
AGI	1 － 3			
移動形	平地			
移動力	4 — 6			
升級速度	普通			
能使用魔法	アクセル、パラライズ、サイレント			
解説	已經由接近型改為遠距離攻擊型，能使用輔助性質的綠屬性魔法，最好部隊中配有接近戰用的魔獸以作平衡。			

名稱	女戰士 ヴァルキリー			
等級	由 20 開始			
屬性	白藍			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
ズピア	85	1	○／△	白藍
ミラージュスピア「C」	85	1	○／△	白藍
スロウスピア	55	3	○／○	白藍
升級時能力提升值				
HP	10 － 18			
MP	0 － 6			
STR	1 － 2			
INT	0 － 2			
AGI	1 － 2			
移動形	平地			
移動力	4 — 6			
升級速度	慢			
能使用魔法	ヒール、ホーリーワード、フォッグ			
解説	ランサー的強化，追加了三格射程的スロウスピア，加上能使用白屬性魔法，可以稱得上是很強的一個職業。			

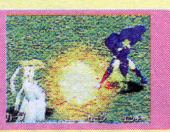
名稱	ARTEMISIA アルテミス			
等級	由 20 開始			
屬性	綠綠			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
ロングボウ	75	4	○／○	綠綠
マーベラスショット「C」	75	4	○／○	綠綠
升級時能力提升值				
HP	6 － 14			
MP	2 － 8			
STR	0 － 2			
INT	0 － 2			
AGI	1 － 3			
移動形	平地			
移動力	4 — 6			
升級速度	慢			
能使用魔法	アクセル、プロテック、パラライズ、ソリッド、リアクト、サイレント			
解説	四格的超遠距離攻擊，和十分珍貴的リアクト魔法，有足夠能力令戰鬥局面扭轉。			



■ 女戰士系職級變化圖

女魔法師系職業

有攻擊型和回復型兩個分支，成長後就能使用很多強力的屬性魔法，在戰爭後期有重大的影響。



名稱	ENCHANTRESS エンチャントレス			
等級	由 1 開始			
屬性	藍			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
スラッシュウイップ	50	1	○／△	藍
升級時能力提升值				
HP	2 － 10			
MP	2 － 8			
STR	0 － 1			
INT	1 － 2			
AGI	0 － 2			
移動形	平地			
移動力	4 — 6			
升級速度	高			
能使用魔法	フロスト、ジェノフロスト、フォッグ、チャーム			
解説	能使用一系列的藍屬性魔法，而且可作廣範圍的攻擊。但是有着一般魔法師系的通病，就是防禦力低。			

名稱	CLERIC クレリック			
等級	由 1 開始			
屬性	白			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
ピルグリムロッド	60	1	○／△	白
升級時能力提升值				
HP	6 － 14			
MP	2 － 8			
STR	0 － 2			
INT	0 － 2			
AGI	0 － 2			
移動形	平地			
移動力	4 — 6			
升級速度	高			
能使用魔法	ヒール、ハーロウ			
解説	回復系魔法師，能力和プリースト相近，接近戰能力不俗。			

名稱	SORCERESS ソーサレス			
等級	由 10 開始			
屬性	黑藍			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
スラッシュウイップ	60	1	○／△	黑藍
升級時能力提升值				
HP	6 － 14			
MP	4 － 10			
STR	0 － 1			
INT	1 － 2			
AGI	0 － 2			
移動形	平地			
移動力	4 — 6			
升級速度	慢			
能使用魔法	ベノム、ディンジョン、フロスト、ジェノフロスト、フォールバーグ、フォッグ、チャーム			
解説	黑魔法和藍魔法兼備的一個職業，實力和ソーサラー相約。			

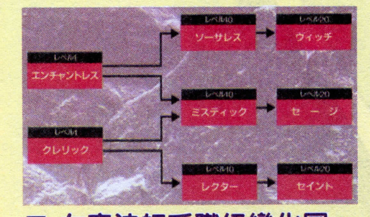
名稱	MYSTIC ミスティック			
等級	由 10 開始			
屬性	白藍			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
フォース	65	1	○／△	白藍
升級時能力提升值				
HP	6 － 14			
MP	4 － 10			
STR	0 － 1			
INT	1 － 2			
AGI	0 － 2			
移動形	平地			
移動力	4 — 6			
升級速度	慢			
能使用魔法	ヒール、ハーロウ、フロスト、ジェノフロスト、フライング、フォッグ、チャーム			
解説	回復和攻擊系魔法師的混合體，戰鬥中盤必需的職業。			

名稱	RECTOR レクター			
等級	由 10 開始			
屬性	白白			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
ピルグリムロッド	65	1	○／△	白
升級時能力提升值				
HP	6 － 14			
MP	2 － 8			
STR	0 － 2			
INT	1 － 2			
AGI	0 － 2			
移動形	平地			
移動力	4 — 6			
升級速度	普通			
能使用魔法	ヒール、エリアヒール、メディカ、ハーロウ、ホーリーワード			
解説	同樣是回復系魔法師，但能使用更多的白魔法，能力和ビショップ相近，宜盡快升級。			

名稱	WITCH ウィッチ			
等級	由 20 開始			
屬性	黑黑藍			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
スラッシュウイップ	60	1	○／△	黑黑藍
升級時能力提升值				
HP	6 － 14			
MP	6 － 12			
STR	0 － 1			
INT	1 － 3			
AGI	0 － 2			
移動形	平地			
移動力	4 — 6			
升級速度	慢			
能使用魔法	ベノム、メテオドゥーム、カーズ、ディメンジョン、フロスト、ジェノフロスト、フォールバーグ、フライング、フォッグ、チャーム			
解説	攻擊型魔法師的最高職級，全部強力的攻擊黑魔法都能使用，也可以使用チャーム一類的輔助魔法，屬萬能型。			

名稱	SAGE セージ			
等級	由 20 開始			
屬性	白紅藍			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
フォース	70	1	○／△	白
升級時能力提升值				
HP	6 － 14			
MP	6 － 12			
STR	0 － 1			
INT	1 － 3			
AGI	0 － 2			
移動形	平地			
移動力	4 — 6			
升級速度	慢			
能使用魔法	ヒール、エリアヒール、ハーロウ、エクサブラスト、パワード、フロスト、ジェノフロスト、フォッグ、チャーム			
解説	能夠使用三個屬性的魔法，不論是攻是守均可，但是要留意 MP 餘下多少。			

名稱	SAINT セイント			
等級	由 20 開始			
屬性	白白白			
技名	攻擊修正	距離	對地／空能力	屬性
ピルグリムロッド	60	1	○／△	白白白
升級時能力提升值				
HP	6 － 14			
MP	2 － 8			
STR	0 － 2			
INT	1 － 3			
AGI	0 － 2			
移動形	平地			
移動力	4 — 6			
升級速度	慢			
能使用魔法	ヒール、エリアヒール、メディカ、ハーロウ、ホーリーワード、ディバインレイ			
解説	白魔法的專家，類似カーディナル但能使用的魔法較少，適宜作後方支緩。			



■ 女魔法師系職級變化圖

有關轉職的一點補充

每當一個系的職業到達MASTER級之後，角色進行轉職的話，之前所得到的技及魔法都能保留。而轉職是要視乎角色的各項能力而定。

各個基本職業的必要條件：	
ファイター	STR=60 以上
バーバリアン	STR=65 以上
メイジ	INT=60 以上
レンジャー	STR=55 以上及 AGI=60 以上
シャドウ	STR=60 以上、 AGI=70 以上及自己國家中有同樣職業的角色
スカウト	STR=75 以上
エンチャントレス	INT=60 以上
	INT=60 以上


SOULCALIBUR
TM



足球小將 キャプテン翼

TEXT：MS

鳴謝：史奈達FANS覆頭巾／ KAN

今次的主題是……

相信大家對《足球小將》這套動畫絕不陌生，大空翼（戴志偉）、日向小次郎（小志強）等角色，可說是深入民心。曾幾何時他們的名字經常都可在耳邊聽到，而且更有漫畫作長期的連載，直至現在《足球小將—世青編》漫畫經已完結，實在非常感動。至於動畫系列，則有兩套TV版、三套劇場版、十套TV SPECIAL和一套OVA版，TV版包括是《足球小將》和《足球小將J》。現在將部份的動畫介紹給大家。

《足球小將》TV版



故事簡介：一個叫大空翼的小孩，將足球當作朋友般看待，在他搬入南葛市時，向天材守門員若林源三挑戰，之後更進南葛小學就讀，在這段時期，翼認識不少好友和競敵，如岬太郎和三杉淳等，在翼升讀南葛中學後更遇回小學時的競敵，一同組成校隊連續兩年染指全國大賽冠軍，而向三連霸進發的途中遇上不少勁旅，如富良野的松山、比良戶的次藤和東一的早田等等。就當翼與比良戶隊比賽時更弄傷了肩部，可是在其鐵一般的鬥志下結果練成衝力射球，並在決勝戰遇上東邦的小次郎，經過加時賽最後南葛與東邦取得全國大賽雙冠軍。（全128話）

《新足球小將—歐洲編》OVA版



故事簡介：故事由漫畫的歐洲編開始，大空翼取得全國大賽三連霸後，連同其他有實力的選手代表日本隊參加國際少年足球大賽，眾人來到巴黎後先與漢堡隊作友誼賽，由於翼沒有出場，加上實力的差距而敗，不過經過嚴格訓練後，眾人實力大增，相繼淘汰強豪如意大利、阿根延和法國，到最後遇上由史奈達率領的西德，在眾人的努力下，加上岬太郎和若林源三，終於奪得冠軍。（全13話）

《足球小將~危機！全日本少年隊》劇場版



故事簡介：故事說歐洲少年隊來日本再次向日本挑戰，由翼率領的日本隊，不幸失去鋼門若林源三、前鋒日向小次郎和黃金拍擋的岬太郎，於是在前半場賽事中，日本隊陷於苦戰，再加上門將若島津和森崎受了重傷而不能繼續賽事，幸好得到經片銅和球迷的歡呼下，終於批準若林源三代替森崎上陣。在下半場時，日向小次郎亦趕及回來賽事，最後由翼和小次郎射的倒掛衝力射球而取得勝利。

《足球小將J》TV版



故事簡介：故事是由翼的小學編開始，不過作畫就重新製作，畫工比以前明顯靚，可是故事到了第一次全國大賽就腰斬，故事立即轉到漫畫的世青編故事，新伍在意大利進行的苦練，得到眾人的認同，而且更回國參與世青盃的賽事。而日本隊在參加世青盃之前亦受了地獄式的特訓，不過故事到了第二次與R.J.7比賽時完結。



◆《足球小將——世青編》的最後一期漫畫

遊戲逐個捉

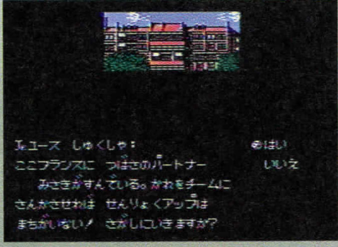
雖然《足球小將》系列的遊戲，在上期的「紅白機經典遊戲」中亦曾介紹過其中作品，但是它的遊戲除了在紅白機推出過之外，其他機種都有推出過，試回憶一下，自己有沒有玩過？

《足球小將》

FC/ TECMO/ 88年4月28日/ SLG/ 5500日圓/ 1P

根據漫畫版《足球小將》製作而成的新類型足球遊戲，破天荒採用SLG指令形式的它突破了傳統足球玩法的框框，還有依照原著而設計的各種必殺射球令玩者的投入感大增。基本上只需善用走位及兩側傳球等技巧已能獲勝，由於是初次推出因此某些設定仍很簡陋，故事從中學篇大空翼為取得全國大賽三連霸作開端，最後聯同其餘日本隊成員參加集合歐美勁旅的世界少年足球大賽，至於它的另一特色就是加插了找尋岬太郎的AVG劇情。

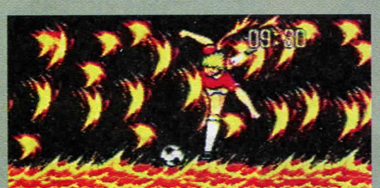




《足球小將IV職業賽的宿敵們》

SFC/ TECMO/ 93年4月3日/ SLG/ 9700日圓/ 2P

由於前作無論系統以至畫面等都做得很好深受歡迎，因此其續篇在不久後便面世，今次系統跟前作大同小異，最明顯分別莫過於選擇傳球對象時改為全球場式搜索，另外射球及傳送畫面亦變得更動畫化，但這些改動卻拖慢了流暢的遊戲節奏。當然它也有創新的部份，例如整個遊戲合共有四條分支線，特定賽事中的戰果會導致劇情分流，此外對戰模式更大幅度增加球員數目，可是有不少隱藏人物與必殺技則要在故事模式符合特定條件才會出現。

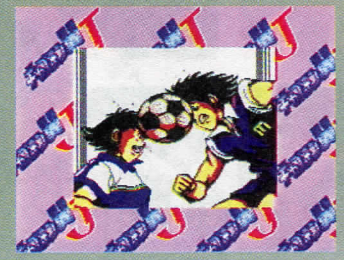


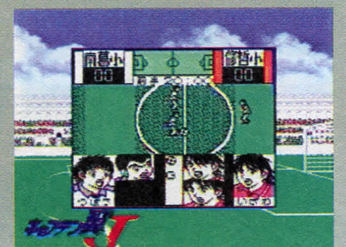


《足球小將J向完全制霸挑戰》

GB/ BANDAI/ 95年9月14日/ SPG/ 4200日圓/ 2P

由於以往的《足球小將》大受歡迎，GB的第二輯《足球小將》系列亦繼續推出，這次故事取材於《足球小將J》的小學編故事，玩法就如一般的足球遊戲，唯一特別的是在射門時，可調較角色的有力度，這可說是又一突破。





《足球小將III皇帝的挑戰》

SFC/ TECMO/ 92年7月17日/ SLG/ 8900日圓/ 2P



繼頭兩集的空前成功，TECMO於是乘勢在超任上推出第三彈，系統除加入來自前作的盤球及傳球必殺技和撞牆等外，還有各種新必殺射球像翼的新颱風射球和岬的跳躍凌空抽射等，此外更首次引入二人對戰模式。故事方面為全新創作，說翼和小次郎等足球小將已陸續投身職業球壇，可是實力強橫的對手往往是他們的爭標障礙，其中號稱「皇帝」的德國隊隊長卡爾．軒斯．史奈達更練成銳不可擋的新火焰射球，誓要在國際舞台上報當年的一戰之仇。

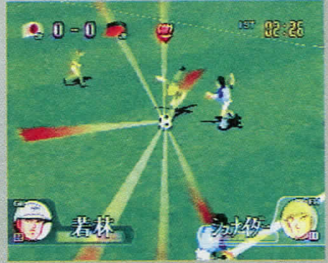


《足球小將J~GET IN THE TOMORROW~》

PS/ BANDAI/ 96年5月3日/ SPG/ 5800日圓/ 2P

這是唯一的在次世代遊戲機推出的《足球小將》遊戲，故事內容由動畫的《足球小將J　一世青編》開始，直至第二次與REAL JAPAN 7比賽為止，另外在這之後加了與原創的夢幻組合隊比賽。至於玩法有如一般的足球遊戲，可是角色的必殺技就以指令來發動（就如格鬥遊戲般）。





各遊戲推出年表

推出日期	遊戲名稱	遊戲類型	機種	價格
28-4-1988	《足球小將》	SLG	FC	5500日圓
20-7-1990	《足球小將II》	SLG	FC	6900日圓
27-3-1992	《足球小將VS》	SLG	GB	4200日圓
17-7-1992	《足球小將III》	SLG	SFC	8900日圓
3-4-1993	《足球小將IV》	SLG	SFC	9700日圓
23-4-1994	《足球小將》	SLG	MD-CD	7800日圓
9-12-1994	《足球小將V霸者的稱號》	SLG	SFC	9980日圓
14-9-1995	《足球小將J向完全制霸挑戰》	SPG	GB	4200日圓
17-11-1995	《足球小將J》	SPG	SFC	9800日圓
3-5-1996	《足球小將J~GET IN THE TOMORROW~》	SPG	PS	5800日圓

註：以上年表只供家用機使用

高田明美萬歲・魔法少女系列永垂不朽
魔法之舞台・FANCY LALA

主持：天下一之無責任男

今期為大家推介的作品，相信大家一定會十分有興趣的，而且，如果大家已是動畫迷的話，便一定更加會留意，這套作品便是《魔法之舞台．FANCY LALA》了！

作為一個十多年的動畫迷的無責任男，高田明美簡直就如神一樣的人物，首先，高田明美小姐負責過的作品也是非常的出色，就如《我係小忌廉》、《相聚一刻》、《機動警察》等，也是大家耳熟能詳的作品，而且一般的評價也相當不俗，不過，高田小姐也很久沒有作品推出了，實在令人有點兒的焦急，不過，《魔法之舞台．FANCY LALA》的推出，使廣大的高田迷也為之雀躍！

故事概略

其實《魔法之舞台．FANCY LALA》的事就像以前的「魔法少女」系列一樣。主角篠原美穗是一個非常普通的小女孩，她是一個愛空想而性格非常內向的小女孩，另一方面，美穗非常喜歡自己設計不同的服裝，而且她極希望自己有一天可以成為一個模特兒，在天橋之上穿着自己設計的服裝表演。一天她在機緣巧合之下遇上了「時間記憶世界」的妖精碧古與莫古，在他們手中，美穗得到了一本魔法畫薄和魔法筆，憑着這兩件魔法道具，美穗便可以變身成為一個美麗的少女，美穗為這個由她變身成的美少女取名「FANCY LALA」。

得到變身能力之後的美穗，以「FANCY LALA」的身份活躍於模特兒界和歌唱界，而且瞬間便成為了非常受歡迎的新偶像，而且因為有了這種變身能力，使穗一直以來的夢想能夠一一的實現，而且因為經常和其他人接觸，所以令一直內向的她起了一些變化……

人物簡介



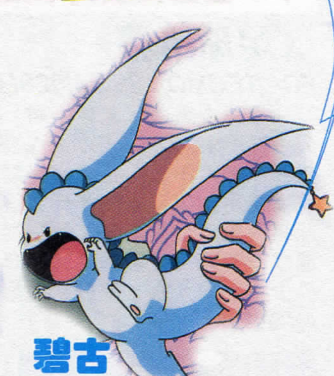
莫古

和碧古一樣來到人間世界的妖精，在未能夠回家之前唯有住在美穗家中，由於她是雌性的緣故，所以她做事是出奇的冷靜，而且亦非常樂意照顧他人。



篠原美穗

9歲小女孩一名，本來內向的她因為得到了魔法筆和魔法畫簿而能夠變身，更可以使自己設計的衣服變成實物，在變成「LALA」之後，穗便可以實現在美穗時不能實現的事情。



碧古

本來是時間記憶世界的妖精，不過迷了路所以流落人間世界之中，可能因為碧古是雄性的關係，他的性格非常的衝動，做事總不經思考便行事。





◆變身前和變身後的美穗在性格上有着非常大的差異。



◆由高田明美繪畫的原畫。

FANCY LALA 變身過程





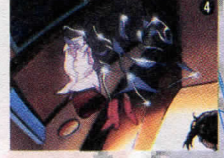


















傳説之中的機體躍進OVA世界
真・三一萬能俠飄然而至

相信大家對《真・三一萬能俠》這個名字一定不會陌生，因為在遊戲《超級機械人大戰》系列之中，這機體已經出過多次的場，而且可以說是一部非常強横的機體，這次由遊戲的框框之中跳到OVA的世界之中……事實上，《真・三一萬能俠》早在漫畫《三一萬能俠 號》之中出現過，在《三一萬能俠 號》故事後期，真・三一萬能俠成為了非常重要的機體，亦因為這機體，最初的主角流龍馬才會再度出場。

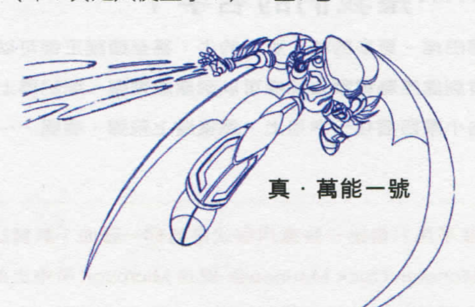
而現在公布推出的OVA作品《真・三一萬能俠》便是以《三一萬能俠 號》為藍本來製作的，至於製作人員方面亦是有相當吸引力的，因為這作品的劇本和監督也是由今川 泰宏所負責的；人物設計一職則是由羽山 賢二負責；機械設計便是由山田 起生負責。這套OVA的故事內容大致講述在成功收取三一射線及早乙女博士被殺死之後的3年……前三一萬能俠駕駛員的巴武藏和車弁慶已經成為了軍方特務組織的成員，一大他們在敷島博士的家中將一個貨櫃運走，而在這貨櫃之中藏着一個套囊，之中藏着一些東西，足以令到一些外星人前來偷襲……

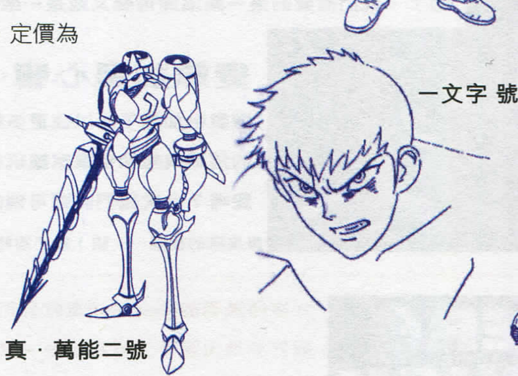
《真・三一萬能俠》預定於本年的8月25日開始發售，定價為1500日圓（嘩！真是太便宜了！），全7卷。

神隼人

流龍馬







真・萬能三號

15年後血腥的再會
辣手13——QUEEN BEE

如果大家自認是漫畫迷的話，一定不會對《辣手13》（日本名字：ゴルゴ13）這個名字2感到陌生，因為這是日本歷來第一本能夠推出單行本超過100期的漫畫作品，而且其內容之大膽亦為人津津樂道，《辣手13》基本上是一個以職業殺手為題材的漫畫作品，在83年曾被動畫化，當時推出的劇場版動畫反應亦相當不俗，事隔15年，《辣手13》再次以OVA的形式與大家見面，今次推出的OVA名為《辣手13 QUEEN BEE》。

《辣手13 QUEEN BEE》的故事大約講述今次主角——職業殺手DUKE東鄉的新目標便是一個名叫「QUEEN BEE」的販毒組織的女主持人——索妮亞（ソニア），這個索妮亞基本上是戈尼洛民族解放戰線的女戰士，而最令人感到疑惑的是原來索妮亞也僱用了東鄉，目標是殺死美國的總統候選人哈狄（ハーディ）；而另一方面，哈狄的得力助手湯馬士（トーマス）知道了索妮亞找東鄉之後，竟然派出國防部的特種部隊出動……為何索妮亞和哈狄也要置對方於死呢？究竟他們二人之間有甚麼關係呢？

非常2感動的是這次《辣手13 QUEEN BEE》的製作班底和15年前的沒有大分別，而相信最吸引觀眾的一定會是監督的出崎 統、負責人物設計的杉野昭夫，相信這樣的陣容，大家一定不會錯過這作品吧！

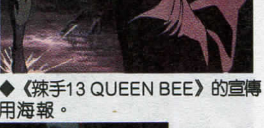

◆今次東鄉行動的背後似乎隱藏多重的殺機。

◆究竟索妮亞又是怎樣的一個人呢？

◆《辣手13 QUEEN BEE》的宣傳用海報。






◆相中幸福的索妮亞為何會變成現在這樣子呢？

徵求意見

不經不覺這個「動畫資訊網」的專欄已經開始了3期了，大家看過之後有甚麼感想呢？本主持人真是很想知道啊！所以在這裏向大家呼籲一下，希望大家能給這個專欄一點的意見，本主持人亦希望能將這專欄發揚光大，越做越好！請多多支持！

主持：天下一之無責任男





發行商 ：Interplay Productions
遊戲性質 ：ACT
發售日 ：發售中
容量 ：CD ROM
系統要求 ：Pentium 90 MHz、16 MB RAM、CD-ROM、220 MB硬碟、MSDOS 5.0以上

Text By：被插的雞仔正太

閣下還記得那對裝有雙機槍的無敵鐵胸圍嗎？記得那既吵耳又煩人再加之十分難聽的地道口語「FxxK off man」嗎？還有那掉炸彈到一隻雞上而弄至到雞眼雞腸四處飛的畫面……無錯，那對變態雙雄-Bubba and Leonard又回來了，《Redneck Rampage Rides Again》！



被異形部隊追殺著的我們……

當我們的UFO在降落地面時墜毀了之後，我和Bubba發覺我們正被一大片茫茫的風沙包圍著，尚若我沒有估計錯誤的話，我們正身處沙漠之中。在這個難受的地方，就算Bubba不説，我也開始想回家了，但我們後有一堆UFO追著，而且並不只是追著而已，而是追殺著，但前面要經過的又是匪徒集結的農場，又是沼澤再加上不少的妓寨（Bubba入了去還怎麼出來？）。看來坐11路車回去是不可能的了，我們需要的是一架沼澤飛艇又或是一架形仔電單車……



■ 青蛙都要死！

▲無敵的賣藝人

變態加惡心嘛……是我們的名字！

遊戲中加插了比以往更多鄉巴佬，更多的豬，更多的牛，甚至連貓王都可以看到。新增的沼澤飛艇和電單車讓玩者到處風馳電掣之餘還可以到處放飛彈。還記得上次炸雞的感覺嗎？今次我們將這可憐的小東西插在十字弓上，然後裝上飛彈，嘿嘿……

■這雞的後眼……唉！慘不忍睹



大家所熟悉的Microsoft微軟公司並不是只會出一些家用程式來斬你一頸血，其實Microsoft在遊戲界亦推出過不少好Game。《Monster Truck Madness》便是Microsoft所推出的一隻大腳八賽車遊戲。遊戲中那沙塵滾滾，充滿電油味的感覺都使其推出之後大受好評。今日，《Monster Truck Madness 2》在港推出之期將至，各位嚮往那四周都是龐然大物：巨型的大腳八、超闊的賽道甚至是那巨大的跳躍……的玩家們，準備好了嗎？

發行商：Microsoft
遊戲性質 ：RAC
發售日 ：發售中
容量 ：CDROM × 1
系統要求 ： Pentium 133、16 MB RAM、4倍速CD-ROM、80mb以上硬碟空間、Windows95
TEXT BY：大腳八正太

又關WCW何事呀？

WCW？這隻大腳八賽車與摔角又有何關係？這……我們都不知道，我們只知道Microsoft向WCW買了版權來製作這隻遊戲，究竟遊戲內的什麼部份會與摔角有關？！相信不久之後便可以知道。遊戲內有九架巨型大腳八供玩者選擇，而車內的引擎聲更是收錄自原車引擎。賽道總數有12條，每條賽道都有獨特的場景，由阿芝特克的背景到廢車場都有，並且全數支援多人對戰模式。

另外，遊戲非敘著重賽道上的場景和遊戲本身的相互影響。所以日月晴陰對賽事影響極甚。風雪雷雨會使地面異敘濕滑，你不單需要顧慮會否撞上其他大腳八，還要小心隨時反車。晚上路面黑漆漆的，你亦只能依賴車前一對車頭燈。



■ 賽道選擇

■哇！好耀眼的車頭燈呀！

■ 風雪彌漫，小心駕駛

最有用的Tip

這可能只有Monster Truck Madness才可以用到的大Tip，因為在遊戲中所有的賽道只是一條似有還無的東西，遊戲內所有眼目所及的場景盡皆可去，只要你並不是抄車落水，只要你仍能找到Check Point，你便可以順利過關。所以在遊戲中可以計劃好一條又快又安全又好走的路線絕對對你勇奪錦標有莫大的幫助，尤其是在多人對賽之時！

新穎玩法Summit Rumble

賽道當中還有一條賽道只能以多人對戰形式玩叫Summit Rumble，玩法大致上便是要參賽者們圍著一座小山丘跑圈，跑圈過程當中參賽者需要將對手推出圈外。而最後留在圈中最長時間的便是山丘之王，精彩吧！



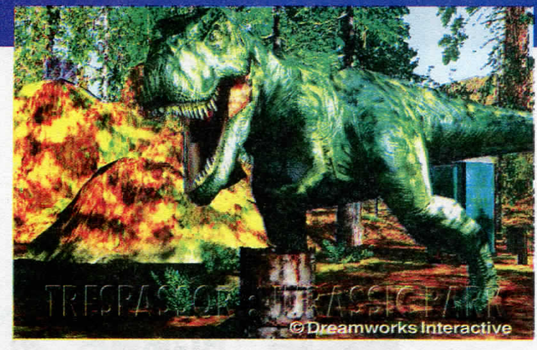
■這會否就是Summit Rumble的賽道？

出啦！出啦！

一隻如此精彩、萬眾期待的路上和野外徑賽，經過前後三、四個Beta測試版之後，終於在外國推出其正式版本。而繼外國的正式版登場之後，船期加上其他林林種種的雜項，數數手指，幾時香港會有呢？希望快啦！



■我又越過高山又越谷，快趣搵條捷徑先！



發行商：Electronic Arts
遊戲性質：3DACT + AVG
發售日：98 年秋
容量：未定
系統要求：未定
TEXT BY：正太化石

《Trespasser：Jurassic Park》是 Dreamworks Interactive 所研發的一隻 3D 立體動作解迷遊戲，遊戲將按照 The Lost World 為故事的劇本，所以遊戲的歷險將發生在與原著一樣的小島上，而InGen等原著中曾出現的名字亦會在遊戲中出現。遊戲發表之先經已在網絡上得到不少玩者的留意，那麼，遊戲除了是電影效應之外，到底有何吸引之處？

一定有的東西－超華麗的畫面

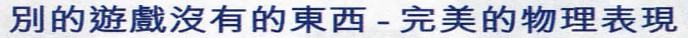
在今日這個經已受到「先敬華衣後敬人」感染的遊戲界中，不擁有一些漂亮、精細的畫面基本上是難成大器的。但有著我們偉大的 3D 加速卡的幫助之下，Trespasser所帶給玩者可不只是一般的漂亮而已。從 EA 所發表的圖片中，各位可以發覺遊戲中由景物的真實度至恐龍的貼圖都是「超」真實的。大家還不要誤會，這些圖片並不是遊戲過場時的「靚靚」圖片，而是各位在進行遊戲時在遊戲中確確切切會見到的畫面！





加送的東西－完全自由的行動

正如剛才所說，遊戲的舞台是原著的小島上，玩者所要面對的是隱伏在森林、原野、狹谷中的迷題，還有恐龍！玩者在面對這些迷題時所採取的行動是完全無有限制的。除了最基本的拿槍射恐龍外，還可以用鐵枝推到大石趕走那班如箭般迫近的速龍，更可以引牠們到暴龍面前讓牠們自相殘殺！



別的遊戲沒有的東西－完美的物理表現

遊戲中最引人入勝的地方是遊戲那接近完美的物理設定。遊戲中所有「動物」的動作都不是預先畫上的，而是即時以該隻生物的骨骼、肌肉組織、狀況，再加上所有環境的變化，包括氣壓、溫度等得出的（天呀！這還算是遊戲乎？）。就連場景中物件都是以這方法計算的，即是說玩者跳在桌上尚可，但暴龍踏上去的話，那張可憐的小桌子一定屍骨無全！



發行商：梵太師
遊戲性質：實時戰略
發售日：6 月中旬
容量：CDROM X 1
工作平台：DOS
系統要求：486 以上，16MB RAM，雙倍速 CD-ROM，30MB硬碟空間。
© 梵太師
TEXT BY HAJIME 少尉

我要燒死你……

時為秦末，楚漢相爭之時。以「國士無雙」聞名、帶兵「多多益善」的韓信為劉邦效命而輾轉征戰，為建立漢朝立下不少汗馬功勞。雖然日後為「可共患難，不可共富貴」的漢高祖借機誅殺，惟其一生與軍功皆為人所稱道。在這隻遊戲中，你便可一嘗飾演這位「兵家之仙」，親歷其生涯中的多場戰役……


■陣式變化有何用？

中式《Warcraft》？！

實時戰略遊戲加上埋身肉搏，不其然想起《Warcraft》；不過全副盔甲的西方騎士換成中國古代武士，加上中式背景又是另一番風味。單憑體驗版所見，士兵造型相當仔細，攻擊動作變化也相當多，不過在 800 × 600 的顯示下出現「跳格」現象，希望正式版時沒有吧！


■戰場一景

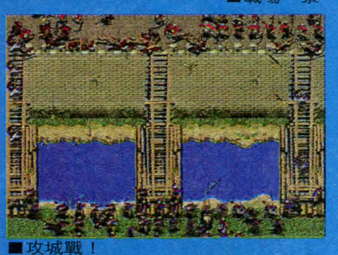

■只得火頭一堆，但火乘風勢便可燎原

我要燒死你……

中國古代戰爭當然少不了火攻、落穴，在遊戲中不論畫面效果還是實際效果都相當不俗，眼見士兵們轉眼被洪洪烈火吞噬、慘死在落穴之下，不論用者與受害者心頭皆涼了半截……

用兵之道貴乎……

落石、亂箭、攻城梯……這些一切可謂首度於實時戰略遊戲中出現，而在圍城戰中，大家便可親歷其境；除此之外，衝車、戰船、投石機、弩砲等古代武器都會一一登場，而在兵慌馬亂之際，如何善用這些用具就是爭勝之道！


■攻城戰！



發行商：角川書店
遊戲性質：ETC
發售日：5月22日
容量：CD-ROM
Text By：神之黃昏

在日本大受歡迎的TV動畫，《機動戰艦NADESIKO》雖然已經播放完畢，但其熱潮完全沒有因此而減退，繼宣布上影《劇場版機動戰艦NADESIKO》之後，更推出一系列名為《機動戰艦NADESIKO 1000% COLLECTION》的CD-ROM DATA集，而第一隻亦決定於5月22日發售，現在就為各位介紹一下其內容吧。



基本構造

內容表示主要以HTML形式構成，各位可自行選擇以1024×768或640×480來表示。當然，若閣下所用的電腦性能不足的話，使用1024×768來表示會有緩慢的情況出現啦！除了畫面之外，《機動戰艦NADESIKO 1000% COLLECTION》便提供四種BGM作為背景音樂，當中更包括劇中的主題曲與片尾曲呢。



部份收錄內容

宇宙桌面

一隻動畫CD-ROM，當然會收錄一些壁紙和螢幕保護程式，《機動戰艦NADESIKO 1000% COLLECTION》亦不會例外，不過格式上卻使用JPEG，沒有裝IE4的朋友就有點問題了。



宇宙算盤



附有一個Q版人物圖像的計算機，基本功能與一般無異，特別之處是當你按到關係以外的按鈕時，會發出一些奇怪聲音。



宇宙時計

分為「跳字」和「行針」兩種款式，跳字時計會有響鬧功能，到時到候會有劇中人物叫你起身，行針時計除了以上功能外，更可以為背景的人物更換衣服。



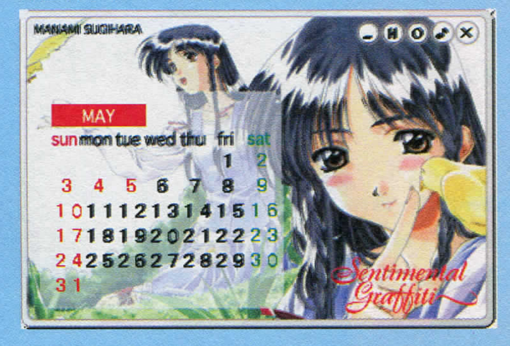


發行商：株式會社ムービック 系統要求：JWin95
遊戲性質：ETC
預定發售日：發售中
容量：CD-ROM
© マーカス。@ イラスト：甲斐智久
text：ABO

各位用開視窗九五的讀者會否覺得窗口右下角的時間顯示太過單調、其小算盤功能雖算尚可應付、但不討好的外形始終令人卻步、WORD的範本並非閣下的心頭好…而自己也是個冒失鬼，敘忘記重要的日子。如果閣下是這類人而又鍾情於甲斐智久筆下的美少女，那麼以下要介紹的《Sentimental Graffiti ~ Desktop Accessory》將會是您的不二之選。

嘴多多月曆

一年有十二月，正好《Sentimental Graffiti》中亦有十二位女主角，以一位女孩做其中個一月的模特兒就最好不過。用家可以鎖定選用某位最喜愛的角色，甚至設定不顯示女角。至於特別日子的設定，除了固有的女角生日和節日（日本的）外，更可自行設定諸如用家生日、男／女朋友生日等值得紀念的日子，按月曆右上角的音符符號就能聽到今日是什麼日子了。



嘴多多時鐘

跟嘴多多月曆一樣，用家可自行設定哪一段時間聽取哪一些ALARM，以半小時為單位。原用設定係依照真實時間報時，但嘴多多時鐘一跌入地獄編輯部的魔掌就是另一回事。例如早上九時叫你回家休息、中午二時講早晨等等，甚至實時凌晨三時報時中午三時，以適應編輯個人的生理時鐘。



嘴多多計算機

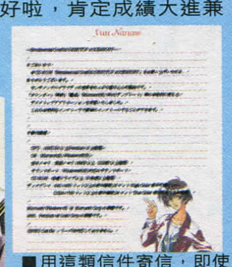
論功能此機真的是基本中一基本，只有四則運算，位數也十分少，但勝在好聽又好玩。音聲有日文和英文兩種設定，起動時是用日文的，可用Clear Button © 以作切替。想當年筆者如果擁有類似的工程型計算機就好啦，肯定成績大進兼可騷擾隔鄰正在為試題作答的同學（罪過罪過）。

Microsoft® Word 用範本

十二位人物各有個人的Character Sheet（兩款）、School Sheet（兩款）、Fax Sheet和卡式帶用label，加上Floppy Label，而且除Fax Sheet外都有單色和彩色兩款以供選擇。本軟件所提供的範本不可謂不多。



■隨軟件附送的月曆咭



■用這類信件寄信，即使廢話連篇都會叫人多看兩眼

精裝電腦狗仔隊

狗仔大隊長：量產型 PC 仁魂．改

真相正在來臨

很快很快，《Hyper PC Player》已進入第七期的階段，至於這一期最大的特色，可以說是他們與一間遊戲商取得合作，全力介紹那遊戲商的一隻遊戲，不但有專介文章，以及不少珍貴的遊戲畫面，更有這遊戲的宣傳程式附送，當然光盤版本的封面以它為主題，究竟那是甚麼遊戲呢？經過多番神入調查，大隊長終於發現當中的真相，它便是將會與電影差不多同步推出的《The X-Files》，有留意電腦遊戲的朋友都知道，一直以還，Fox Interactive 也沒有發表這遊戲的相關消息，有如電影《Fight the Future》一樣，所以想知道箇中細詳的你們，就留意下星期三的《Hyper PC Player》。

除此之外，第七期還有ABO勇士為大家精心製作的《Might and Magic VI》（台譯：魔法門6）魔法全書，搞機少林寺全力攝製的一套電影《西藏九年》，教大家找尋最好的……而軟性兵器房則帶大家鑄造武器，再者，這班壞腦奇俠更說到時會有重要的宣布啊！

不可避逅

接近一年之前，MicroProse 曾經宣布會用 Epic 的 Unreal 引擎開發兩隻 Star Trek: Next Generation的動作射擊遊戲——《Star Trek: Klingon Honor Guard》及《Star Trek: First Contact》，可是，現在有關方面卻表示決定擱置《Star Trek: First Contact》的開發計畫，他們會集中《Star Trek: Klingon Honor Guard》和戰略遊戲《Star Trek: Birth of the Federation》的開發工作，怎樣也好，作為星邁迷深感失望。

孤獨的 Avatar

不知道事情去到最後結局，倍令人心情低落，Origin 證實《Ultima IX: Ascension》的總程式開發人員 Bob White 將會下個月離開，前往 Ion Storm 與早前已離去的 Marshall Andrews、Dan Runbenfield等人會合，據知他會和前Fireteam的總程式開發人員Harvey Smith共同領導一隻立體遊戲《Deus Ex》（暫名）的開發工作。至於《Ultima IX: Ascension》的情況怎樣？當然會繼續啦！而且今年 E3 展，Origin 只會有這一隻遊戲的展出。

場外消息

- Interplay取得Quake II引擎的授權，製作它首隻第一身射擊遊戲，暫名為《Kingpin》。
- Fox Interactive 已經組成新附屬公司——Fox Sports Interactive，進軍體育遊戲。
- 電影《Godzilla》已經在美國上映了！在上映當日，線上遊戲服務站 Gamestorm 亦推出了 Godzilla 的多人對戰遊戲。

精裝網上新聞中心

文：莫探員

PNET 大減價，七九折益用家！！

好消息！經電訊管理局檢討完互聯網「上網」收費後，決定在今年6月1日起，將「公共非專利電訊服務」費用（即 PNET）由每小時 $2.52 減至 $1.98，手提電話的 PNET 亦由每小時 $4.02 減至 $3.84，減幅高於 21%。電訊管理局更稱會在明年年中再行檢討，可能會作進一步調低！詳情請看（http://www.ofta.gov.hk/press/pr98e515.html）。而在新聞組上，網友們的意見皆是眾口一詞——贊成。不過亦有網友回想以前未有 PNET 收費的時候，各ISP除了月費外，每小時亦有收取約$10接駁費，後來電訊管理局要收取PNET費用，多間ISP才開始改為無限上網。更謂如果不收 PNET 的話，恐怕個個都會係長期 CONNECT 霸住條線，即使 ISP 怎樣好亦不能同時容納到 10 多萬人同時上網，上到網都會慢吞吞……又好像有點道理喎！（莫探員）

OFTA
電訊管理局

English

降低互聯網用戶的公共非專利電訊服務收費

電訊管理局(下稱電訊局)已完成了有關香港電話有限公司(香港電話公司)就互聯網供應商及流動電話營辦商使用其網絡收取互連費用(公眾一般稱之為「公共非專利電訊服務(PNETS)收費」)的定期檢討。

是次檢討是以香港電話公司的成本支出為基礎。電訊局認為向互聯網供應商徵收的使用費應由現行的每分鐘4.2仙減至每分鐘3.3仙，而向流動電話營辦商徵收的費用應由每分鐘6.7仙減至每分鐘6.4仙。但互聯網供應商及流動電話營辦商所使用的每條線路的月租則由78元增至82元。新收費由一九九八年六月一日起生效。

「雅虎」發威，中文稱帝？！

千呼萬喚，Yahoo 中文版終於隆重登場，正式定名為「Yahoo Chinese 雅虎中文」(http://chinese.yahoo.com），在大家高呼歡迎之餘不如先看看裡面到底有幾精彩。驟眼來說，除了一貫有的分類式索引外，右邊還有 Yahoo Surfers 的中文版介紹與 Yahoo 常見問題集等等選項，難道是中文版特式？非也。原來 Yahoo 本身亦改了 Interface，如果與以前比較，「變身」效果實屬一般。內容方面亦需多多充實，不過假以時日，相信一定大有可為，始終 Yahoo 是名牌嘛。（莫探員）



One World, One Web, One Index

另一方面，Digital 又於同期推出 Unicode 搜尋，網址為（http://altavista.digital.com/av/oneweb），特別之處在於 Altavista 會將各種語文網頁轉為 Unicode（通用字母），當大家搜尋時可以先選擇不同語言（包括中文、日文、韓文），之後再輸入名稱搜索時，就可以一次過檢索繁體中文、簡體中文、日文及韓文網頁上的同一網頁。聽來很方便，於是又試試看，鍵入「朱茵」，找到415個有關內容，O.K.；鍵入「廣末涼子」，連同好些沒關係的，找到89個有關內容。無論如何，都係新鮮事，大家不妨一試。（莫探員）





HYPER PC PLAYER
掌握最強PC娛樂資訊

5月27日出版，每本港幣18元正

出版：緯通資訊有限公司　發行：德強記書報社
電話：25118208　電話：27208888
傳真：25075175

佳作獎:



姓名: 黃秋燕
性別: 女
年齡: 16

教主有話說:

哈，上兩期才登過這位教友的作品，想不到這麼快就有新的畫稿來了。而畫稿中更附有一張小便條，內容問及能否以水筆作畫。WELL，這方面嘛，當然不成問題啦。

之後說回畫稿本身，唔，色彩的豐富程度比上一幅更高。但是，我就覺得上一幅所花的時間比這幅更多。是不是呢?(希望沒猜錯吧)另外，由於這幅作品把女孩子的身體也繪了出來，所以有較強的整體性。不過，胸口那個部份好像交代得不大理想哩，(教主是好色鬼！！專留意這些地方)下次可要多加注意啦。

優秀作品:



姓名: 安迪斯
年齡: 16
性別: 女

教主有話說:

安迪斯的MAKER畫又來了。唔，先談談這幅畫吧，整幅畫所帶出來的氣氛很有味道。除此之外，古蘭特的眼神很細緻，而頭髮也很有層次感。不過，在這幅畫中，觀眾的焦點很容易會落在古蘭特的身體上。然而，這部份的層次感卻比較低，所以可會浪費在面部所花下的心機啊。

優秀作品:



姓名: 傲
年齡: 15
性別: 女

教主有話說:

其實我蠻喜歡這幅畫稿，不是因為畫中的是《EVA》的東西，而是作畫風格及構圖都「很自己」的，落色既大膽又鮮明，不錯不錯。然而，看這幅畫的人，第一眼很自然的會去找尋「ASUKA的眼睛」，哈，因為這是此畫的焦點之一嘛。所以這雙眼有必要畫得更仔細，更有眼神。

優秀作品:



姓名: 鬼丸
年齡: 15
性別: 女

教主有話說:

雖然信封面寫明「請勿折疊」，但畫稿來到編輯部還是皺了。WELL，說到畫本身嘛，十分「大堆頭」啊，但上色功夫及構圖仍有待改善。而且底色只是把顏料加水的塗上去，未免馬虎了點吧?

GAME畫廊參加辦法：

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期會選出三至四幅作品刊出，及有稿費作鼓勵。(惟鉛筆及原子筆畫恕不接受)

這是你們的「編輯TOUCH！」

其實「編輯TOUCH！」的目的，希望各方教友可以利用這片小天地跟我們眾編輯交流。例如可以了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、(寫稿→吃飯→睡覺→寫稿？)小健健最愛吃的東西(6號餐要多隻淨熱狗？)、又或者向ZAC請教一下各賽車女郎的資料等等。總之是一個讓讀者了解編輯的機會，事不宜遲，快點寫信來啦。



無責任讀者擂台

《BIO HAZARD 2》和《THE HOUSE OF THE DEAD》簡評及比較

本人是SATURN和PlayStation機主，現在談談家用遊戲兩大名作《BIO HAZARO 2》及《THE HOUSE OF THE DEAD》。

先說說《BIO HAZARO 2》的好處。CAPCOM出格鬥GAME是最出名的，但它為了不想來來去去也是格鬥GAME，所以它就出《BIO HAZARD》。而本人雖是初玩，但是我一玩上手就上癮了，之後又出《BIO HAZARO DIRECTOR'S CUT》和令萬人期待的《BIO HAZARO 2》。但《BIO HAZARO 2》有不少版本，有日文的半完成版，但玩時HOLD機率很高，(教主按：不要玩翻版！！)之後又有美版，但美版的補給比日版少一半。

到今年的新年，日版終於推出了，而本人也十分喜歡玩。它的優點比上集更多，如有更多武器選擇，又可以強化改裝。還有喪屍的衣著有所分別、開頭及途中的高質素的動畫、表關和裡關這新加系統等等。

但向喪屍開槍的爆血程度，始終不及《THE HOUSE OF THE DEAD》。它跟《BIO HAZARO 2》不同，《BIO HAZARO 2》是一個是模擬動作解謎，而《THE HOUSE OF THE DEAD》是一個立體射擊，更可說是《VIRTUA COP》的血腥版。它是由SEGA所開發的，街機是用了MODEL 2為底版，故質素也不會太低。

但移植往SATURN時老問題又出現了，轉場要LOAD碟，畫面又粗糙。不過也不是沒有優點的，例如加了有多人選擇的SATURN模式和BOSS模式等新元素，還有跟街機一樣可以把喪屍射得肢離破碎，又有活人救，又有分支點。

總括來說，這隻GAME也能滿足愛好血腥和暴力的玩者之要求。

	《THE HOUSE OF THE DEAD》	《BIO HAZARO 2》
血腥度	10分	5分
暴力度	8分	7分
恐佈度	6分	8分

讀者張詠倫

教主有話說：

在文中作者既道出「一個是模擬動作解謎，一個立體射擊」，但又為何要把它們拉過來一拼談呢？也許兩者也是賣弄血腥的遊戲吧。不過，教主建議玩這裡遊戲大家可要適可而止，不然可會對各位之心理有負面影響。



(題外話：致張詠倫教友，請好好學習中文吧，因為這是我們的母語。另外，至少也要把自己的文章看一遍才好寄出啊)

編輯 TOUCH

遊戲誌各工作人員：

好呀！小女子代表本作室其他成員，感激各位在前72期《遊戲誌》的辛勤工作，為我們帶來一本史上最好的遊戲雜誌，使廣大GAME迷受益良多。

相信各位都應該看過日版的《新世紀EVANGELION》以及《浪客劍心》吧，而且也知道本港台已經開始播映這兩套動畫。但小女子認為《EVA》中刪剪了太多無需剪的鏡頭了，其實在20話之前是全部可以出街的嘛！(都是符合"三點不露"原則)兩套動畫片人物的名字譯得不太好，而且對白翻譯得與原作差別很大，所用的聲優又比較強差人意，像凌波麗不夠Cool，碇源堂不夠深沉，緋村劍心那種要傻就傻，要Cool就Cool的feeling不能表現出來等問題，相信各位有收看的話也會有同感。(不過你地咁忙，都唔知有無時間去睇。)

請問ZAC有多少位女朋友及願望呢？米奇一定很空閒，不是的話哪有這麼多時間去看小說？近排唔使做到隻老鼠(Mickey)咁咩？恭喜永遠18歲的酒井明樹及綠毛小春維也納能加入《遊戲誌》工作，有這兩位生力軍，相信日後《遊戲誌》會有更好的表現，若本工作室的人在港的話也必定嘗試加入這個大家庭。

維也納可否講出你們對付(防禦主義者)及逃路人仕的方法呢？因為本人也屬於這兩種人，想見識你怎樣見招拆招。山寺良牙的公式中，本人想不通所謂"+辛"是指工作艱辛還是你想加薪？天草四郎時貞，若你真的是迷失了自我的話，不妨看一下《EVA》最後兩集吧，希望這個提議會對你有幫助，祝早日康復。

積奇啊，節約下吧，未必樣樣野都要自己買的，如他人買了便可以……(嘻嘻嘻)這樣才可以使荷包發福，有M去做其他事。古拉拉B和Nash兩位還是適當休息多一下吧！若捱壞了身子，無法寫稿，會是我們讀者的重大損失。Ms咁鍾意《三姑奶》，不如轉職為"光武"啦！覺羅一腳踏兩船，真是辛苦你啦。

真那位福田君那裡去了？J.J你下次記住用白底先好用黑筆寫"編者的話"，看下72期，除了LAST一行外就難睇到死。赤目黑龍兄，自在又寂寞，何不趁此機會多玩GAME，多寫攻略呢？我好想非洲兄最後那句想寫D乜？

小健健兄，請勿偷取他人的零食，因為偷野是嚴重罪行，切勿以身試法。KOTAKO，這個社會便是這樣的了，接受現實吧！AGENT X，舊地重遊是否慨良多？請問你找到了什麼寶物？TAZ，你使唔使入青山休息一陣啊？還是你存心騙版位？怪傑，你是無位而被迫邊，還是自身怪而坐版邊呢？本人相當認同你對"I's"的感想。(小女子也有追的)

感激教主多次採用本工作室的稿，至於內容方面本工作室人員會盡力改善的。請緊記若有稿費請以香港經理人的名字寄與香港經理人。也勞煩幕後黑手替我解決疑難問題。

小女子有些動聽的日本動畫片歌曲，未知各位有無興趣聽，若有的話請在刊登時寫有，小女子會用錄音帶寄去。阻了各位不小時間，請願諒！

付出一切美好的祝福！

神樂千鶴

教主代答：

噢，又是《GAME PLAYER》的超級擁躉—神樂千鶴的來信。WELL，她還有好幾封信「屯積」在我身後的信籃中。不過為免「懊惱GAME你教」被她所「佔據」，所以這些信被刊登的機會就比較細。

看過此信，明顯地作者是熟讀過第72期的編者話，而且更為每段編者話作出回應。另外，照慣例應該每位編輯也要寫一兩句以作回應。但今回她問過《遊戲誌》的所有編輯，若果一人一句的，我那些版位就會這樣的用光了。(嗚~嗚)所以還是我教主代為回覆吧~~。(自把自為的傢伙)

而我的回覆當然就是：「多謝你們一直以來的支持，我們會繼續努力的！！」(喂，不要那麼馬虎好不好！！？)至於日本動畫片歌曲嘛，我們會自己買來聽的了，不用勞煩啦。

遊戲商可以禁止二手市場嗎?

記得筆者還是小孩的時候，家裏有幸有一部紅白機，以前我當時的財力，對於昂貴的原裝盒帶實在束手無策，但是經朋友介紹，就被我找到一個出口——買「二手帶」，後來零用不夠，就會將一些破了關的遊戲以較平的價錢出讓(因為這樣很多經典的遊戲仍在坊間流傳)。

現在長大了，買一手遊戲不會是太大的問題(筆者多數是靠節衣縮食，而不是「攤大手板」之類吧！)，和「二手遊戲買賣」已經沾不上半點關係，但是仍然會受到它的影響，為甚麼呢？這是一個簡單的供求原理——如果有二手帶，只要是品質一樣，變相就增加了供應，價格就自然貶低。對於任何玩者來説都是一個好的消息，但是現在日本方面正在為這個問題而爭辯。

依我的理解，提出禁止二手帶買賣的原因是防止二手炒賣。因為在日本一般第一手貨品都有定價的(到秋葉原買電器之類另論)，如果二手市場出現，炒家就能利用炒賣一些「二手人氣作品」來賺錢，這便會失去定價的意義，對其他有關人仕也會造成損失。

如果根據這個論據，禁止二手遊戲買賣的確是百利而無一害，但想清楚卻未必。

例如甲看到某某遊戲的廣告，深受吸引而買了回家(當然是正版)，但發覺和想像中是完全兩回事，遊戲的性質不是自己所想要的，於是便棄在一旁。乙卻喜歡那個遊戲，但因為有甲這一類人而買不到。這個情況下，二手買賣就能解決這個問題。情形就是這樣，想買的人在第一次或復刻版推出時買不到(在日本，機迷都會一大早就在販賣遊戲的商店門前排隊，一排就是幾個小時)，所以才會出現二手市場。

筆者覺得二手買賣某程度上是健康的，因為價格的提高才能顯出遊戲的真正格值，如果是真正喜歡某些遊戲的話，多貴也會去買，對於廠方來説也是一種鼓勵。至於利益損失方面，實在是無可避免，即使禁止公然販賣，也會出現黑市，解決方法可以是降低價格，或者推出限量特別版之類來吸引第一手買家。不過可惜的是每當有利可圖，就連亞公亞婆都會做，不論是手錶波鞋舊衫舊褲也可以炒個不停。如果「禁止二手遊戲買賣」成功的話，瘋狂的炒熱可能會到此為止，炒賣者也會損失慘重。(古拉拉_B)

相信不少朋友也有到過日本的經驗，亦相信見到有非常多的遊戲(其實不只是遊戲軟件，就連LD夕或是CD也有)冇二手的貨品出售，不過，原來日本的遊戲生產商對這種二手市場是非常不滿的，因為這種情況是會直接影響到遊戲的收益。亦因為這個緣故，本刊的「遊戲跳蚤市場」也被逼停止了，然而，這事情是否真是這麼的糟嗎？

首先，為何會有二手市場呢？相信聰明的大家一定會很快便想到了，對！是新遊戲的價錢問題，因為遊戲實太貴了，在香港，行貨遊戲起碼也要二、三百玩才有易交，當然，一些「名商」的遊戲更加會賣得更貴，試問這樣下去，一般的小朋友怎會有錢去買遊戲呢？其次要看的便是遊戲的耐玩性，這亦是二手市場出現的原因之一，就以Playstation的遊戲而言，因為遊戲出得太多太密了，所以有很多遊戲其實是有點兒粗製濫造的，所以，玩者為了保障自己，索性將這些耐玩性較的遊戲賣掉，再購買另一些更好玩的新遊戲，在商業社會之中，這可以説是一個非常正常的交易行為，以一個在自由經濟社會長大的人而言，這是相當合理和正常的。

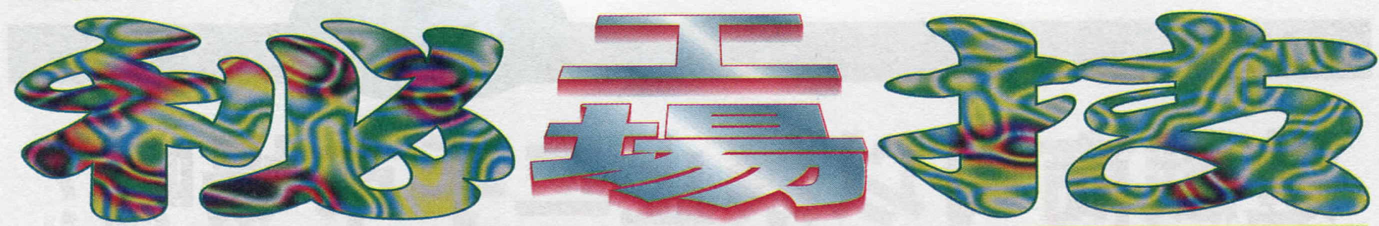
而如果是説到影響到入數問題，相信這又要説到廠商自己的製作質素了，試想一想，如果遊戲本身是非常出色的話，試問玩者又怎會輕易便將遊戲變賣呢？如果是有極高耐玩性的話，玩者應該會花多些時間來玩這遊戲，又何來會有出賣之理？這些其實只是廠商的藉口，日本也有這些的情況，為何不見他們也禁止呢？

日本廠商常以「知識產權」來説二手市場是不合法的，其實這説法真是有點過份，轉過頭來説，如果以玩者互相交換遊戲來完成以上的交易，又是不是不合法呢？相信日本廠商也無話可説了吧！

其實真正的對廠商造成傷害的不是二手市場，而是日益坐大的翻版市場，有人買正版遊戲，廠商也有一定的得益，不過，翻版遊戲便會直接的令廠商受損失，為何廠商反對二手而對翻版視若無睹呢？難道翻版有助鎖路而二手便沒有嗎？其實翻版才是直接的侵犯佑識產權的東西，相信這點是不容置疑的事，相比起翻版，二手市場其實更加有作為，因為二手市場之中的貨品，其價錢是比較合理相宜的，雖然沒有翻版的「低廉」，但也是一般玩家可以接受的，對小朋友來説，這是教導他們正確市場觀念的好機會，為何要強逼小朋友去接受那些真正不合法的「翻版」，使小朋友接受一種錯誤的價值觀念呢？相信這是日本生產商要好好自我反思的事情！(赤目黑龍)



By: Agent X · Glen



1級猛料 精神指令「夢」的特別使用方法

遊戲：超級機械人大戰F～完結編～
機種：Sega Saturn

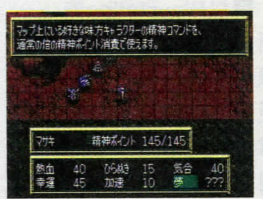
提供者：Patrick Poon

這個可能是Bug的秘技，主要是可以令擁有精神指令－「夢」的機師(e.g:正樹)，能夠無限使用別機師的精神指令。首先，選擇使用「夢」這一精神指令，之後在選擇機師時便選擇一些載有2位以上機師的機械人(e.g:三一萬能俠、超力電磁俠等)。隨意進入一位機師的精神指令中，然後便按2 下B 鍵返回擁有「夢」的機師的精神畫面。按L/R鍵便可以顯示及使用其他機師(包括玩者沒有選用出擊的機師) 的精神指令了；不過，在使用時候請留意以下事項：

1. 當使用其他機師的精神指令時，若果該機師是出擊中機師的話，則便會扣掉該機師的精神力。

2. 然而若果該機師並非出擊中(即玩者在出擊畫面沒有選用他們)，則不會扣掉該機師的精神力，而且玩者更可以無限次使用該機師的精神指令了。

3. 能夠使用精神指令的種類是有所限制，當中只能夠使用一些屬支援性質的精神指令，例如：「氣合」、「根性」、「愛」、「激勵」等。



■ 首先選擇使用精神指令「夢」。



■ 選擇一些有2位機師以上的機械人。



■ 隨意進入其中一位機師的精神指令中，然後按2下B鍵Cancel。



■ 竟可使用沒有出場機師的精神指令。



■ 免費用5次「氣合」後的正樹，發達了！～！

1級猛料 隱藏"GALLERY"模式

遊戲：幕末浪漫～月華之劍士
機種：NEO・GEO CD

玩者要開啟這隱藏模式之前，必須要達成以下所有條件：

- **使用全部角色來完成Story Mode(ストーリーモード)；**
- **隨意使用任何一名角色以LEVEL 2來完成Short Mode(ショートモード)；**
- **隨意使用任何一名角色以LEVEL 1來完成Short Mode(ショートモード)**

完成以上所有條件之後，首先選擇進入Option中，然後將游標移到"DEMO VIEWER"那裡，在3秒以內順序輸入以下指令：「C鍵×6、B鍵×3、C鍵×4」便可(此即使用隱藏人物－曉 武藏之指令)。



■這裡便是各人物設定畫集。



1級猛料 與隱藏人物－Alfred對戰

遊戲：REAL BOUT餓狼傳說2～THE NEW COMERS～
機種：NEO・GEO

在72期《遊戲誌》中曾經為大家介紹過有關此遊戲的街機版秘技。而今次在NEOGEO中，與隱藏人物－Alfred對戰法條件其實和街機版是一樣的。以下便為大家再一次介紹有關條件：(必須達成以下全部2項條件才可)

- **不失一回合下完成遊戲(每次均只用2 Rounds來擊敗對手)；**
- **曾使用5次或以上「潛在能力」來Finish對手Or 曾使用7次或以上「超必殺技」來Finish對手。**



■若有Memory Card的話，Save之後便可以隨時向他挑戰了。





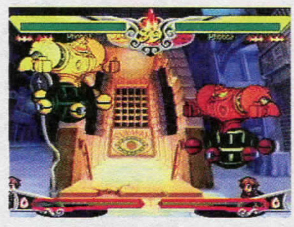
2級勁料 使用《VAMPIRE HUNTER》版的"PHOBOS"

遊戲：VAMPIRE SAVIOR
機種：Sega Saturn

玩者只需要在選人畫面中，按著L 鍵來選用PHOBOS便可。至於兩者的分別在於《VAMPIRE HUNTER》版的PHOBOS自動浮空之後，其浮空的時間之內並不能再加入任何指令，而在玩者放開↑鍵或其浮空時間過後，便會立刻降下。相反，《VAMPIRE SAVIOR》版的PHOBOS則可以在其浮空時間中下降時，按2 次↑鍵來使其再次浮空，直至該次的浮空時間完畢為止。



■ 黃色：《VAMPIRE HUNTER》版的PHOBOS；紅色：《VAMPIRE SAVIOR》版的PHOBOS。



■《VAMPIRE SAVIOR》版的PHOBOS可以在其浮空時間中下降時再次浮空(紅)；《VAMPIRE HUNTER》版PHOBOS則不能(黃)。

2級勁料 賽跑遊戲的箇中秘密

遊戲：WORLD STADIUM 2
機種：PlayStation

在標題畫面出現時，同時按著「L1＋R1＋△＋START」不放，直至賽跑比賽開始後便可放手。這時，玩者的選手便會因被狗追趕而獲得第一名，之後在遊戲中便會發現新增了一個名為「ゼビウススダジアム」的隱藏球場了。



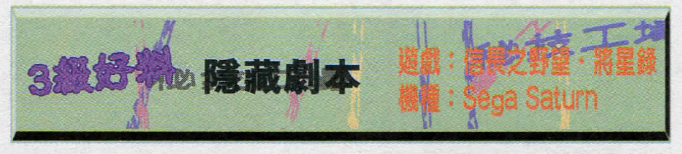
■ 在標題畫面輸入指令。



■ 獲得第一名！



■ 隱藏球場出現。



3級好料 秘密姓名？！

遊戲：卒業III～Wedding Bell～
機種：Sega Saturn

在姓名登錄畫面中，輸入：姓「そつ」、名「ぎょう」。當進入遊戲之後，便立刻將其SAVE，然後返回標題畫面中，按著L 鍵來選擇「つづきから」。成功的話，便會進入TEST MODE，當中便有遊戲中的Mini Games予玩者自由參與。

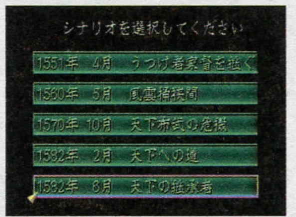


■這姓名的漢字即就是「卒業」。

3級好料 隱藏劇本

遊戲：信長之野望‧將星錄
機種：Sega Saturn

在劇本選擇畫面中，快速順序輸入以下指令：「→、←、↑、↓、A、B、X、Y」。成功的話，劇本畫面便立刻增加了一個隱藏劇本，是為：「1582年6月 天下的繼承者」。



■隱藏劇本。



3級好料 增加機會至7個的秘技

遊戲：亞馬奧征霸 淡淡熊 電流急急棒RETURNS
機種：PlayStation

方法就是在模式選擇畫面中輸入以下指令：先到「1Pプレイ」按→4 次、到「トーナメント」按→1 次、到「コースエディット」按←2 次、再到「オプション」按←6 次。成功的話，當進入遊戲時便有觀眾的歡呼聲作為表示。



■機會變成7次了。



3級好料 使用兩位隱藏人物

遊戲：SPACE DYNAMTE
機種：NINTENDO 64



■「Sonork」Vs「Demitron」。

在標題畫面中，順序輸入以下指令：「A、B、R、L、C ▽、C △」。成功的話，便會有一下音效來表示；之後進入選人畫面中，就可以使用遊戲中的2 位Boss：「Sonork」和「Demitron」了。



第十四回

電腦戰記

引言

嗚嗚！對不起啊！上期的註釋實在是出了洋相，今期只有再度刊出；對於是次失誤引起各讀者在閱讀上之不便，實在深感抱歉。

註一：使役生物是高度發展遺傳工程學下的產物，而在這時代已不止於「牛馬」之類合成生物的水平，除了因應各種需要（食用、工作用）「創造」出來的生物外，還開發了大量高知能的特殊使役生物；而改造手術、改造人等風氣亦相當盛行。

註二：「電腦虛數空間」Cyber Imaginary Space（簡稱C.I.S.）

註三：電腦曆時代的商標註冊、所有權、使用權等資訊及知識產權的區分非常複雜，但大體上像這種對公眾隱瞞、獨佔出土古物的行為是有法理依據的

註四：BBB單元的小型內藏結晶和V結晶同樣擁有形成「Gate Field」功能，日後証明BBB單元以此領域將自己包裹，進行各種姿勢制御行動，而且被利用在電腦戰機（VIRTUALROID）上，用作保護駕駛者，避免受到電腦戰機那些超乎常理的機動力帶來的G Force傷害。

「Virtualroid」

「BBB單元」內部的「結晶核心（Crystal Core）」擁有將資料自由轉化（Convert）、自由進入C.I.S.等多項特殊能力。因此擁有這個元件的巨大人型構造體遂命名為「Virtualroid」（註五）。在當時（V.C.0087年~）要令殘破不堪的「Virtualroid」完全復活雖然是件不可能的事，不過只要復元「BBB單元」的機能，令其再生，並成功控制的話，就能讓人類往返於電腦虛數空間之中。透過對C.I.S.的解析和研究，「讓遺跡復活」就變成指日可待的事了！

V. Converter與M.S.B.S.

藉著附屬於「BBB元件」，仍然「在生」的感應器對內藏結晶進行解析，發現由於長期陷入機能不完全的狀態中，結晶已呈瀕死狀態。「0 Plant」為保存結晶現有的活性程度及機能，決定開發出輔助維持系統，並嘗試仿製V結晶。但無論他們如何努力，只是以人類既存的技術想複製出來是不可能的；不過憑著對遺跡超技術的研究，「0 Plant」逐步累積了足夠的技術力。雖然只有原本的部份功能，但終於能模擬出V結晶的具體運作。藉此針對研究「精神干涉作用」的對應方法。在解明了BBB單元的外殼構造後，理論上可以生產出能遮斷精神干涉作用的構造材料。

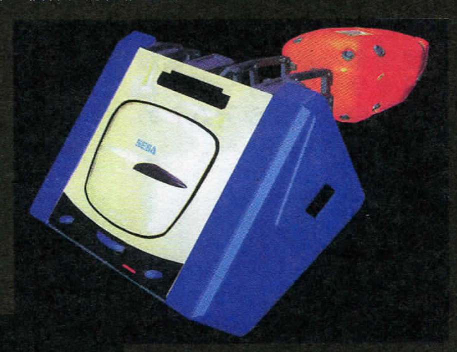
雖然因為素材關係而無法成功仿製V結晶，但是，有同樣特性的物質（Crystal質）卻能在遺跡內大量開採（註六），製造出擁有類似V結晶機能的模擬器成了研究的主要項目。「結晶核心輔助系統（Crystal Core Support System）」——後來稱為「V轉化器（V. Converter）」——的V結晶模擬器就在這環境下開發出來。

將Crystal質平均塗抹成巨大碟型（稱為V Disc），封入以新開發物料構成的盒狀骨架中，之後，以特殊負荷令其活性化，V Disc（註七）上的Crystal質便會開始以自律意志自行重組、再構成，成為人類無法解析的「黑盒化（Black Box）」元件（Unit）。由於製作方程序是如此特殊，生產效率非常之低，特別是早期，生產300個V. Converter之中才有一個能成功運作。

V. Converter同樣擁有Gate Field形成功能（當然，規模比起原來的V結晶或是BBB單元小很多），但是，開啟Gate Field、進入C.I.S.會令駕駛者精神意識逐次吸納（遮斷精神干涉作用的構造只能保護周圍的人不被影響），如果放著不管的話，和V結晶同樣會出現記憶人格完全被吸收變成廢人的現像。因此，一個有效防止此情況發生的制御OS（Operation System）亦應運而生。在眾多候補中突圍而出，被採納為V. Converter制式OS的，就是M.S.B.S.（精神變換戰鬥系統 Mind Shift-Battle System）。

V計劃發動

V.C.0088年，DN社最高幹部會決意全力進行以「突入C.I.S.」為目標的「BBB單元~ Virtualroid復元計劃」，為此，特別將這個專門計劃命名為「V計劃（V. Project）」，指派原先負責遺跡發掘及研究工作的「第0工場（0 Plant）」為專責組織。結果，「0 Plant」這個小組以驚人速度巨大化，在DN社內部構築起一定的影響力，受到特別待遇。以「復元Virtualroid」為名目，擁有動用巨額預算的自由，在開發階段的種種決定皆獨斷進行，拒絕最高幹部會的介入。在極短時間內，「0 Plant」就發展成DN社內部一個神秘的極權組織。

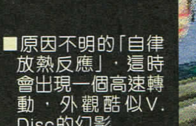


■V. Converter全貌，SEGA是Sentinel Electronics和General Aerodyne兩間公司的簡寫

M.S.B.SYSTEM V3.3S
SENTINEL ELECTRONICS
GENERAL AERODYNE

■M.S.B.S.後來廣泛應用在電腦戰機之上





■原因不明的「自律放熱反應」，還時會出現一個高速轉動，外觀酷似V. Disc的幻影

下期續……

註五：Virtualroid後來成為了以MBV-04G TEMJIN這類「戰鬥用Virtualroid（電腦戰機）」的「專有名詞」，不過原本是指在遺跡發掘出的巨大（身高50m）人型構造體與及如BBB單元這類C.I.S.突入用系統的總稱

註六：「Crystal質」本來是塗抹在遺跡內壁，用來增幅月門（Moon Gate）功率的特殊物料，人類可以輕易接觸到，而且由於大量剝落而堆積在遺跡底部

註七：在進行高出力運動時，V. Converter會產生不受操作、原因不明、自行發生的「自律放熱反應」：平時密閉狀態的V. Converter自行展開，露出內部系統強制散熱——在這時會出現一個巨大的Crystal Disc影像，不過實際的V .Disc遠比這影像小型

註八：開發公司是DN社旗下的Sentinel Electronics Inc.負責生產的是General Aerodyne Inc.，兩間公司都因為V計劃之後對M.S.B.S.和V. Converter的需求增大而急速發展。

參巧文獻：

CYBRER TROOPERS VIRTUAL-ON REFERENCE SCHEMATIC(© SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996,1997)
電腦戰機編年史（© Dyna-tech & Nova Co., Inc出版課）
電腦戰機開發秘話（© Dyna-tech & Nova Co., Inc出版課）

主持人：TAZ

大送麻宮雅典娜著衫公仔

KOF97版 麻宮雅典娜
大運動會 神崎有佳里

比例／1：6 售價／各6800日元

這兩款著衫公仔比市面上的其他品種為細，手工顯得份外精細，衣服以布、皮革等精緻材料製造，而且全關節可動，雅典娜附送兩款手掌，可重視遊戲中的經典勝利動作。

◆大腿關節



◆腳掌關節

瑪利亞、桐島完奈 著衫公仔
比例／1：5 售價／各9800日元

櫻大戰著衫公仔系列的最新作品，瑪利亞附送其愛鎗；完奈以特製的骨架製作，比其他角色為高，附手掌及握拳兩款手。







PARAPA同女朋友 SUNNY迷你著衫公仔
比例／無 售價／各2800日元

軟膠製身體加上布製衣服，十分精美。
（將於6月初推出）

Roommate井上涼子(泳裝版)
比例／1：8 售價／5800日元

繼夏季便服款式，現在將推出泳裝版的井上涼子首辦模型。



神崎壽美麗
比例／1：6 售價／13800日元



流麗的和服造型，胸前及腰間的衣服紋理都雕刻得極為細緻，全高25CM、有21件部件的華麗作品。

-有嘢送！

本專欄將送出麻宮雅典娜公仔兩個，此外TAZ還準備了15件小紀念品，參加者可填寫以面的抽獎表格，寄本刊地址「香港灣仔洛克道33號中央廣場7樓」，來信請註明參加「雅典娜公仔抽獎」。（由於15件紀念品並非十分昂貴的物品，為免有讀者不想花大量車資前來領取小小獎品，請在表格內寫明你是否希望領取小紀念品）

抽獎表格

姓名：＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

ID NO.：＿＿＿＿＿＿ 電話：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

問題：我 □會 □不會 參加小紀念品抽獎



創造職業棒球

幕後黑手先生：

本人想問一些關於「創造職業棒球會」的問題，希望你能為我解答，THANK YOU！

1) 我想問在比賽開始時，選試合開始的「口出」，然後按作戰指示，然後出現六句話，可否解釋一下。
2) 這Game可否像「創會」那樣自創球員呢？如有，又怎樣才可自創呢？
3) 勝利賞金是否越給得多就越大機會贏？
4) 每年年尾會否有公司贊助？
5) 市面上有本「創造棒球」日文的攻略，內容是什麼？$130值得買嗎！

Thank you for answer my questions！
祝 Game Players 銷量永遠 No.1！
忠實讀者上

忠實讀者：

1) 作戰指示在攻防上亦有所不同，主守一方時的五個指令為「交換選手」、「以勝負作賭注吧！」、「自由發揮」、「積極防守」、「無論如何也要忍耐」；而主攻一方的五個指令則為「交換選手」、「絕對要打倒對方」、「積極攻擊」、「自由發揮」、「把握機會」。此外黑手對於此遊戲還有一點忠告，就是臨場所發出的指令，比由電腦自動進行的勝出率為高，這點可要注意。
2) 可以，在遊戲開始時的選項畫面中，選擇創造球員的一項便能作有限度設定球員的各項能力值。
3) 對球員的士氣是會有影響，但贏的機會就不一定會增大。
4) 不是。
5) 雖然黑手並不清楚閣下所指的是那一本，但其攻略應該主要會以DATA為主。

幕後黑手上

第四生還者？！

To：幕後黑手先生：

首先要稱讚你們的Game報導也很全面。這是要一題的。以下有幾題問題很想你們回答及刊登！

(1) 我想問PS的Dual Shock手制大約是幾錢？
(2) N64現時大約幾錢？
(3) 有無好似TOMB RIDER 2的Game因為實在太好玩啦！
(4) SS及PS有甚麼必買之作。
(5) POCKER FIGHTER雖然你們講過，但可否在這裡說一次它有甚麼特別！
(6) 可否詳細說／解釋電車GO！怎玩的？

祝Game Players全城銷量第一位！希望你勁收！

TITANIC
(三等倉) 男生還者係唔係很好采？

TITANIC (三等倉) 男生還者：

1) DUAL SHOCK現在價錢大約二百餘元左右。
2) 大概八百多元便有交易。
3) 同類型的GAME着實不多，所以這點黑手也愛莫能助。
4) 由於要必買的遊戲着實太多，不能盡錄，但就以近期而言，PlayStation黑手會較推薦《鐵拳3》，而SEGASATURN則會是《VAMPIRE SAVIOR》。
5) 除了將CAPCOM旗下的角色一大集合之外，有趣亦成為遊戲最吸引的地方。
6) 由於版位有限，黑手不可能將詳細的方法逐一講解，若閣下真是有興趣去鑽研此遊戲，請參閱《遊戲誌》第六十四期的詳盡介紹，應該可以幫到你。

幕後黑手上

黑手想再玩足球小將

TO 幕後黑手先生：

本人是貴刊的長期讀者，幾乎由創刊號買到而家，希望代為解答幾條問題：

(1) 請問SS嘅《機械人大戰F完結篇》，《SHINNING FORCE III SCENARIO 2及3》會幾時出呢？
(2) 請問BANPRESTO會否再為SS製作類似《機械人大戰》的遊戲呢？
(3) 請問在《天外魔境四》(SS)裡，得到飛船後而夢見被TV人捉咗，跟住去到TV城內發現牢屋，但劇情便停滯不前，之後應該做甚麼或去邊度？
(4) SS會否有"足球小將"嘅遊戲，因為以前在SFC好好玩？
(5) 邊度可以買到多的原裝SS嘅二手GAME？
(6) 為何《SHINNING FORCE III SCENARIO 1》不能將進度SAVE入外置嘅MEMORY CARD？
(7) 請問金手指是甚麼，是不是要COPY一個程式回來用？

P.S.最後本人近日發現葵芳喙葵涌廣場有好平嘅日本卡通片同埋SOUND TRACK (遊戲及卡通) 買，個肥老闆重好好人架。

祝貴刊業務"蒸蒸日上，長賣長有"。

From 角色扮演迷上

角色扮演迷：

1) 由於較遲解答你的來信，本文刊出時《機械人大戰F完結篇》和《SHINNING FORCE III SCENARIO 2》已經推出，而《S.F3 S3》則仍未發售。
2) BANPRESTO暫時沒有在SS機中發展任何同類型遊戲。
3) 不知你有沒有出現過被人抓進牢獄的劇情？如沒有的話要先救一個小孩，此時劇情應可繼續。若你已從TV城的牢獄逃走出來，此時應該駕駛那個移動基地攻擊TV MAN的電視發射站。
4) 相信已沒有可能。
5) 荃灣區的荃豐中心、黃金商場等等。
6) 沒有可能啊！你再在SYSTEM畫面中的SAVE處理畫面試試吧！
7) 金手指是一件裝在遊戲機上的小硬件，不用COPY程式 (所有有關金手指的物品均未經遊戲生產商認可)

幕後黑手上

D & D 可否四打？

DEAR 幕後黑手：

你好！近期本人有的問題唔明，所以嚟請教吓你希望你可以解答我嘅問題啦，Thank you very much！

1) SS遊戲SD高達S世紀中，那些好似爛鐵的殖民衛星和基地裡面一些好似雷達有乜用？
2) CAPCOM將響SS度發售的遊戲《D & D》可唔可以四打？
3) 傳聞中又係記憶卡又係RAM卡嘅"夢幻之卡"響邊度有得買 (千祈唔好話響日本千葉縣)？
4) CAPCOM嘅《私立JUST學園》同埋《STREET FIGHTER III～2nd IMPACT》會唔會移植落SS or PS？
5) 請問黑手先生玩《超級機械人大戰F》嘅第十七話"突破敵人包圍網"個時可唔可以將莎迪嘅拉奧迪奧斯打倒？(我個死党"淫樂千鶴"話只要阿翔有聖戰士響L5，招HYPER奧拿斬改盡，跟住令阿翔響莎迪未出黎之前將氣力升到150，然後用四次脫力將莎迪嘅氣降至60，再打到莎迪的HP得5個%最後用HYPER奧拿斬+"幸運"+CRITIAL會心一擊斬落去，如果莎迪照單全收的話，依招就可以斬倒莎迪部機51%HP=2萬4千8百幾血，究竟得唔得本人仲未試過兼且"淫樂千鶴"條死仔成日老點我，黑手先生你睇得唔得啊？)
6) 請問黑手先生，點解貴刊嘅《惡魔召呼師2－靈魂租借者》攻略斷凉咁多期都唔續番嘅？(雖然好多人都爆凉機，但係本作仲有好多隱藏事件我地唔知架！如高速公路事件，特殊惡魔合體等，希望貴刊能為我地續極導落去啦！)
7) 本人有一個小小意見，就係希望貴刊日後可唔可以不定期搞個《偽！遊戲誌》呢？因為我同好多朋友都好中意依個欄目架？
8) 本人響六十七期遊戲誌度有一篇文章被刊登，但係本人在寄稿黎果時一時大頭蝦唔記得凉寫埋自己個真名，所以搞到貴刊嘅唔到稿費過黎，本人深感抱歉，宜家我已經將真實姓名寫上，希望貴刊能夠將稿費嘅比我啦！Thank you very much！

祝：

到UC0079都仲有《Game

Players》賣
白帽Temmy

白帽Temmy
1) 爛的殖民衛星與普通衛星無異，但需要消耗較多的移動力，占領後不會加強我軍生產能力。好似雷達的東西則不太清楚，對不起。
2) 應該可以。
3) 市面上已經接出了許多同時對應RAM CARD、MEMORY CARD和金手指的翻版卡，但其可靠性十分之低。
4) 由於機版關係，《私立JUST學園》只會有PS版，《STREET FIGHTER III～2nd IMPACT》應該會落齊兩機。
5) 由於該版的其本要求只是要母艦逃至版圖右邊，機械人們的確可以不理會其他敵人，出盡全力去達成目的，但本身的LV當然要高啦！
6) 啊！你不提起我也不知道此GAME攻擊未完…阿惡魔召喚師FUKUDA見字後請考慮一下白帽Temmy的要求啦！
7) 不此睇的讀者過癮，其實做的作者們也很喜歡此環節，有機會一定再玩過！
8) 請再次來信，並註明你的作品是那一篇文章(請連同個人資料)，我們一定盡快為你處理！

幕後黑手上

ROCKMAN X4秘技

幕後黑手先生：
你好！我係GAME PLAYERS的忠實讀者，因為我很快就會移民到加拿大，所以我希望你可以為我回答下列的問題：
(1) ROCKMAN X4裡用X時，在那裡和怎麼。才可將X變全白色呢？
(刻是可在空中短暫停留和左右移動的那樣用具)
(2) 在ROCKMAN DASH和PARAPPA The RAPPER裡，我SAVE了可是LOAD不到出了，但是其他遊戲就得Why？
(3) 在CHORO Q3中，CHORO Q COIN是甚麼意思呢？

ROCKMAN迷上

ROCKMAN迷
(1) 對不起，不清楚你的要求。現在為你提供仍外兩則ROCKMAN X4的秘技補數：
A) 超級裝甲：在選人畫面移至X處，順序按入B(PS版為X掣)兩次、左6次、之後按住L(L1)、R(R1)掣按START，這樣你立即就會擁有超級裝甲。
B) 黑色ZERO：在選人畫面移至ZERO處，按實R(R1)按右6次、之後按實B(X)掣按START，這樣ZERO便會變成黑色。
(2) 應該絕不可能，請到系統SAVE DATA畫面再次確認一下SAVE卡是否擁有足夠空位，又或者找另一張SAVE卡試試吧！
(3) 收集CHORO Q COIN可進入更多隱憂版圖和神秘商店。

幕後黑手上

今期有DEEP FEAR睇

幕後黑手先生：
本人首次來信，有些問題令我寢食難安，敬望黑手老大為我解答。
(1) 請問Hi-SATURN蓋上的那兩個標誌代表甚麼？若取出VCD CARD，能否操作這兩種DISC？
(2) 請問《櫻大戰2》總共有多少話？貴刊會否刊出所有攻略？
(3) 《超級機械人大戰F完結篇》有甚麼秘技？
(4) 你認為SATURN能玩多久？
(5) 《DEEP FEAR》何時推出？
最後，我想提出一些意見。你們能否在提供有關GAME的新資訊之餘，也多刊登一些有關動漫畫等的新情報呢？我想這樣會更多姿多采。另外，我發覺貴刊常有印錯字的情況出現，希望能改善一下吧！

祝《遊戲誌》業務蒸蒸日上！

CHRIS上

CHRIS：
(1) 除VCD Ver1.0外，Hi-SATURN附送的VCD卡應可對應CD-G碟(但這種碟已不多見)，如取走VCD卡，相信無法讀出CD-G碟。
(2) 《櫻大戰2》應該有13話，本刊會刊出全部攻略內容。
(3) 暫時有EVA成員為你賀生日(設定機內時鐘與你的主角生日同一日子)和今期秘技工場刊登的免費用夢秘技等等。由於《機戰》的秘技一般都以隱藏人或機體為主，日後將會在攻略內文直接刊出，大家請留意哦！！
(4) 一部SATURN如不玩翻版，大可玩個2-3年而不用修理……哈哈！說笑而已！SATURN的新作仍然十分之多，只要一日仍然有你喜歡的遊戲推出，又何需時常問部機幾時「死」呢？
(5) 今期刊登了《DEEP FEAR》的詳細報導，請自己睇睇吧！
有關動畫的介紹，本刊已加設了遊戲動畫廊和動畫資訊網兩個環節，喜歡的讀者們不妨來信與筆者們交流一下意見吧！最後，多謝CHRIS的寶貴意見，遊戲誌一定會盡力改善錯字的問題。

幕後黑手上

鐵甲人絕對係流料

各編者好：
在下有問題想請教：
(1) 請問《櫻大戰2》的歌謠全集及CD Single收錄了甚麼？歌謠全集又是甚麼？請詳細。
(2) 以上物品在那裏有得買？請盡列。
(3) 《X-MEN Vs SF》中，Storm那一招很高的直昇龍捲風，除了和她鬥快外，有甚麼招數可技術性擊倒這招？
(4) 貴刊報導《機械人大戰F完結篇》那個鐵甲人秘技是隻的，但那一份超紙提供的圖片卻有鐵甲人的肖像及資料，何解？
(5) 在下曾聽聞把某些武器改造至頂點，便有新武器，可否在下期《F完結篇》的攻略中盡列？
(6) 在《F完結篇》中，用兩架機互補可否將LV升至最高(LV99)？
(7) 尊賣店可否刊出及出售《櫻大戰2》的有關物品？
(8) 請問黑手先生用甚麼陣容打《F完結篇》？i) 用唔用EVA打《完結篇》至未期？因為他們的AT-FILED或會被打破。ii) 閣下會否讓嘉美尤一直用Z高達呢？不如將NEW高達量產型給他吧！iii) GP-02及路維捷露邊個好？(iv) 用唔用《Gundam w》系列及甚他魔裝機神？(v) 點解在《完結篇》中那些裝甲3000的敵人變得這麼弱，已方武器平均有幾大攻擊力，黑手有否改造至頂點？
Sorry！咁多嘢問！請盡量解答！

祝 銷量上升

問題少年-01上

問題少年-01：
(1) 不外乎日文唱歌和配樂，亦可能有播音劇。
(2) 信和中心的日本CD店有售。
(3) 的確要眼明手快，以快打快。
(4) 此圖片相信是以電腦修改的(更有人說是香港人自製)，而此報導的問題點則有以下5則：1) 遊戲根本沒有落鐵甲人的版權 2) 鐵甲人的各項數值(如裝甲值)均超過上限，絕無可能 3) 在本作中，如機械人的EN值超過一定數值，它就會以無限∞來表示 4) 文中並沒有出現任何鐵甲人的駕駛員 5) 最後，本刊早已取得BANPRESTO方面的資料，遊戲中一切秘技都已經知道，只要一過限制便會為大家刊出。
(5) 當某些機械人的武器被改製至頂點後(在選擇了地上和宇宙篇、可10段改造後)，的確可以90000左右的價錢購買新的MAP武器，本刊將會盡快為各位刊出詳細資料。
(6) 原則上可行，但MAP武器的EN和彈數有限，補給又會令母艦駕駛員的氣力下降，影響MAP武器的威力。此外，這方法十分費時，刻意去昇至LV 99意義亦不大，我個人認為用金手指改LV好過。
(7) 不明甚麼刊出，現時尊賣點相信已經有《櫻大戰2》的精品出售。
(8) i) 由於某些未能公開的特殊原因，建議各位盡量派EVA初號機出場，零號機則不要太強。ii) 說起讓嘉美尤和NEW高達量產型，你有否發覺到只有嘉美尤和亞寶坐上量產型才會真正說出「浮游飛翔砲」這句對白呢(其他人只會叫一下)？根本上NEW高達量產型可說是製作者為補Z高達的不足才會加設的！讓嘉美尤駕駛的確最好不過了！iii) GP-02較為全面，MAP兵器亦較強(iv) 用！(v) 我方平均攻擊力則不得而知，但遊戲中的嘍囉能力好像比上集較弱。

幕後黑手上

SEGA的新主機會是怎樣的呢？

TEXT BY：小健健
協力：仁魂



在97年開始，在遊戲界中已傳出關於「SEGA主機」的事，又說甚麼跟Microsoft 合作、又傳聞會有業務用底板「MODEL 3」的多邊形處理能力、甚至乎名字也有數個。

不過在5月21日，於日本舉行的SEGA記者會中，就會發布開於這架新主機的資料。不過，我們今期出書的日期是5月22日，要報導這EVENT在技術上可有點困難……。所以我們就為大家弄這個專欄，為大家溫故知新關於這個新主機的各項消息。除此之外，我們亦會推測有甚麼遊戲會在這部新主機上出現。

新主機傳聞大集合！！

其實SEGA的新主機有消息傳出至今，大部份的消息都是網上及書刊傳過來的，反而SEGA自己本身所發放的消息實在不多。再加上早期SEGA那「既不承認，又不否認」的態度，令新主機的神秘感大增。WELL，現在就讓我為大家綜合一下有關SEGA新主機的傳聞吧。

第一項消息是?

若果要說有關SEGA新主機的傳聞，首先當然要講去年3月，雜誌「NEXT GENERATION」在其網頁所發布的消息啦，因為若果沒有記錯的話，這是第一項發放出來關於SEGA新主機的傳聞。

傳聞中的主機實力

接著下來，不斷都有這類型的消息傳出。好像說這部新主機會由多間公司合作，如Microsoft 會提供WINDOWS CE，作為此主機的基本操控平台。而解像度方面是680×480，但最高可調高至1024×768。說到機身配備方面，聞說就有四個手掣插口(N64？)、數據機、RGB輸出口(唔，那能不能駁到去電視機呢？)，及有記憶卡的插口等。

另外，又會有NEC及VIDEO LOGIC提供能支援POWER VR ARC技術的系統。至於音效卡和CLX晶片嘛，就會由YAMAHA公司提供。

至於機迷最關注的多邊型處理問題，傳說它一秒鐘可以處理600萬個多邊型，換句話說，它跟MODEL 3有相同的多邊型處理能力。(然而一塊MODEL 3也要數萬港元才有交易啊)

WELL，一部有數據機的家用機，暫時最接近的只可說是SATURN的X BAND系統，但大家都知道這系統是不大完善的。所以，若果SEGA這部新主機真的能像PC般上網的話，將會是遊戲界的一個突破。唔，到其時玩者是否可用這部新主機，像玩《UO》般的不時上網站處UPDATE遊戲資料呢？哈哈，據聞新主機是可以做到此點的。打過比喻吧，若果是玩足球遊戲，就可在網上取得最新的球員資料。噢，你說利不利害呢？

然而，以上只不過是對這部新主機機能之推測。最後還是以SEGA公布的官方資料為準。(廢話)

事件的轉捩點

若果要說「SEGA將會推出新主機」此事件之轉捩點，應該是於97年尾、98年頭這段時間了。



首先是由美國而來的消息，說因SATURN的銷量下跌，美國的「玩具反斗城」已停止售買SATURN的主機及遊戲。另外，一些遊戲生產商（如ELECTRONIC ART）已宣布不會再為SATURN開發遊戲。由這兩個報導來看，就給人一個「SATURN正來沒落」的感覺，亦正因為這樣，令眾人對SEGA的新主機更為期待。

除了這些「對SATURN不利」的消息外，在12月中更傳出這主機的另一個名字—「KATANA」。哈哈，會否既不叫「KATANA」又不名為「DURAL」，之後又出現第三個名字呢？（截稿前消息：SEGA新主機名為：Dreamcast）

另一方面，在這期間已有遊戲廠商率先宣布會開發Dreamcast 遊戲。例如INFOGAME表示製作《LOONEY TUNES》為題材的遊戲於N64、PlayStation 及「SEGA新主機」上。又，INTERPLAY也表示會開發SEGA新主機的《VR SPORTS》系列。

剛才說過一些關於美國的消息，現在就談談由日本傳出來的東西吧。據知在98年初，WARP的社長飯野賢治就曾「私底下」的透露過，說會在98年的5月23日披露關於《D之食卓 2》Dreamcast 版的資料。（又說是「私底下」，又怎會給你知道的呢？）其實除了WARP的社長說過些關於新主機的東西外，SEGA的入交昭一郎社長，也增在今年一月底的員工新春聯歡晚會中，透露正在跟Microsoft 合力開發新主機。

這些消息，都令到「SEGA將會推出新主機」的事可信性大大增加。又，來到今年的2、3月，有消息報導SEGA已把有關Dreamcast的開發工具，給予一些已簽約開發Dreamcast遊戲的遊戲廠商，如INTERPLAY、CAPCOM等。好讓它們可以著手進行開發工作。不過話說回頭，若果要在98年尾、99年頭推出新主機，在那時開始開發工作，都是時侯了。（WELL，但深想，會不會太遲呢？）

由以上種種消息裡，就可以推測出SEGA推出新主機已成事實，只是沒有鐵一般的相關資料而已。

推出日期是?

其實早前，有傳聞說甚麼SEGA會於今年的「東京GAME SHOW 98 春」中展出它的新主機。然而，那次GAME SHOW中，SEGA攤位中最矚目的是藤岡弘大叔。新主機嘛，也不可說是沒有的，不是有個用透明膠做的「COOL SATURN」嗎？至於關於Dreamcast 的東西，就好像沒有了。



其實除了「東京GAME SHOW」外，也有傳聞說在5月底於美國阿特蘭大舉行的「E3」(ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO)中公布。不過大家也知道情況並不是這樣吧。

其實關於推出日期的問題，現在「最流行」的說法是：99年的第一季，於日本推出；而去到99年的第二季，就會在美國推出。不過這些只不過是小事，更有傳聞在Dreamcast 一推出時，會有40隻遊戲同時推出市面。唔，40隻可不是一個少數目啊。以前新主機推出最多只會連同三、五隻遊戲一拼推出。若果要去到40隻的話，可說是一個創舉。

WINDOWS CE 是甚麼?

剛才也說過SEGA的新主機是會以WINDOWS CE作為其操作平台。但WINDOWS CE是甚麼東東? 它跟我們常用的WINDOWS 95又有何分別呢?

WINDOWS CE可說是一個給非PC之電器所使用的WINDOWS系統。好像在口袋型PC;無線通信裝置(如數碼資訊傳呼器、智慧型手提電話等);多媒體與娛樂主機(如遊戲主機、DVD機等);專用Internet 存取裝置(如 Internet TV 、數位資訊裝置盒)及網路電話等東西中,也是WINDOWS CE一展所長的地方。

其實Microsoft 在1996年9月,已於拉斯維加斯COMDEX 展覽中宣布美國國內已經有掌上型PC裝置。而最早使用 Windows CE 的產品正就是掌上型PC,並已於1996年12月在美國上市。

WINDOWS CE有甚麼功能呢?

基本上WINDOWS CE的功能是跟在PC上使用的差不多,只不過它比較有彈性,可容納較多的內嵌行動或多媒體產品。而同時可攜性又較高,故亦適合用於一些手提性之產品。

其實在WINDOWS CE系統中,早已附有有Microsoft Internet Explorer 程式,故此只要有硬件上的支援,用WINDOWS CE上網是不成問題的。除此之外,WINDOWS CE更可與附在PC中的WINDOWS系統同步處理、通訊甚至是交換資訊。亦即是說,若果你家中已有PC的話,將來SEGA的新主機就可能可以直接跟那PC連繫,繼而令兩者的操作寬容性大增。

Dreamcast內會有甚麼遊戲呢?

之前也說過Dreamcast 處理多邊型的能力,也許是可匹敵業務用底板MODEL 3的。順理成章,大家也會聯想到「究竟有那些SEGA的業務用遊戲會移植往Dreamcast 呢?」不如現在就讓我為大家作一個推測吧。

熱門中的熱門!《VIRTUA FIGHTER 3》!!

曾幾何時,SEGA曾經公布過會為《VIRTUA FIGHTER 3》推出SATURN版。不過,以SATURN那



ST-V的實力,很難想像到把MODEL 3的《VIRTUA FIGHTER 3》拉下去會是怎樣子……。雖然到現在,《FAMILY 通》的時間表內仍有《VIRTUA FIGHTER 3》這名字於SATURN那欄中,但會出的機會好像越來越細。

《VIRTUA FIGHTER 3》的移機會有多少?



以Dreamcast 的頭砲作品出現。(就像超任的《SUPER MARIO WORLD》)無他,因為《VIRTUA FIGHTER》可說是近年來SEGA的「科技指標」,又是「招牌作」。所以此GAME在Dreamcast 中出現的機會極大。(呵呵,不知是否像《VIRTUA FIGHTER 2》SATURN版般,讓玩者自行調校至《VIRTUA FIGHTER 3 tb 》呢?)

大家似乎已把它忘掉了,《SONIC THE FIGHTERS》

其實除了《VIRTUA FIGHTER 3》,SEGA還有一隻3D格鬥GAME說會出SATURN版的,這就是以MODEL 2為底板、由AM 2研所開發的《SONIC THE FIGHTERS》。其實此GAME的推出日期比《VIRTUA FIGHTER 3》還早,但到現在連一點開發的消息也收不到,另一方面又沒有說終止開發,故此就有人推測《SONIC THE FIGHTERS》會移植往Dreamcast 上。唔,若果Dreamcast 的實力是等同於MODEL 3的話,那麼移植MODEL 2的《SONIC THE FIGHTERS》可

不會有甚麼問題吧。再加上SONIC一向是SEGA的吉祥物，用牠為新主機開路也是正常的。

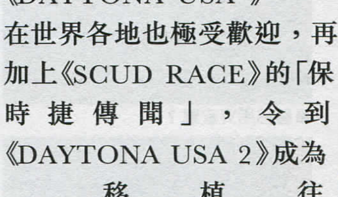
能否推出呢?《SCUD RACE》

《SCUD RACE》是第一隻以MODEL 3為底板的賽車遊戲。不過曾經有報導，說由於SONY擁有保時捷車種之家用遊戲版權，而《SCUD RACE》中就有一架。所以在取捨之下，可能會是出一隻沒有保時捷的《SCUD RACE》Dreamcast 版，又或者是不會出現《SCUD RACE》的移植作。



呼聲極高啊!《DAYTONA USA 2》!

在上個星期的日本遊戲雜誌中，就已公布了《DAYTONA USA 2》大約會於6月推出市面，而且更可以16人通訊對戰，十分可怕。唔，由於《DAYTONA USA 》在世界各地也極受歡迎，再加上《SCUD RACE》的「保時捷傳聞」，令到《DAYTONA USA 2》成為移植往Dreamcast 的受矚目賽車作品。不過嘛，現在《DAYTONA USA 2》的業務用版都未出，這麼快就說家用版好像言之過早……。





把火箭佬帶回家!!《VIRTUAL ON ROATORIO TANGRAM》!!

這可說是近期得到不少好評的MODEL 3遊戲。很多玩者都說它有創意，遊戲性又豐富。不過回想起它的SATURN版，始終是機能所限，令到移植度欠理想。唔，剛才說過傳聞中的Dreamcast 是可以上網的，那麼，Dreamcast 版的《VIRTUAL ON ROATORIO TANGRAM》，又會否像有X BAND程式的SATURN版《VIRTUAL ON》般，作遠程的通訊對戰呢?甚至乎是世界性的通訊對戰呢?



總結:

由於關於Dreamcast 的官方資料實在有限，故此以上的推測是我用各方消息傳聞總合而成的，(除了關於WINDOWS CE的那段，那些不是傳聞來的啊，是事實)

所以到頭來SEGA的新主機是怎麼的樣子，都要由SEGA所發布的消息來証實。呵呵，就讓我們一起期待這「次次世代機」的誕生吧。

下期有更長盡報導!!

紅白機經典遊戲

經典的ACTION遊戲

TEXT：怪傑

前言

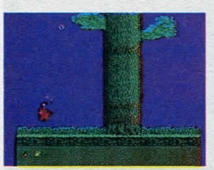
在某天的晚上(筆者正在開夜趕工)，留在遊戲誌大本營的同事突然拿了一本關於紅白機遊戲總覽的書籍，眾人亦因而雀躍起來，談談自己玩過的遊戲和感想，而過了幾天後，小胖子NASH(小健健是這樣說的)拿了一大堆昔日紅白機遊戲帶回來遊戲誌大本營，在這時候筆者當然立刻走到小NASH的桌子下看看有什麼遊戲，竟然發現了兩盒筆者已經不見很久的任天堂遊戲，而這兩盒就是以忍者為題材的《影之傳說》和刺激非常的《魂斗羅》。當玩過之後，令筆者勾起不少童年回憶，真真多謝非常喜歡「小雲」的小NASH。(不過可惜的是沒有筆者到現在還歷歷在目、記憶猶新的紅白機遊戲—《泡泡龍》。)

影之傳說

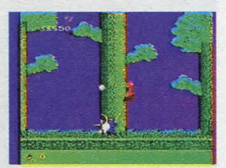
廠商：TAITO
發售日期：86年4月18日
售價：4900日圓



這個於86年春天發售的遊戲。在當時來說，這遊戲的受歡迎程度絕對不比同期所推出的遊戲遜色。雖然遊戲的畫面比較粗糙，但它是在任天堂紅白機開始發售之後的第三年才推出，所以這些遊戲畫面在當時已經很厲害，以及它是以忍者為題材的遊戲(在當時是很少選用這題材的)，再加上其遊戲的操作方法並不算太難，所以其銷售量也不錯。


■ 公主被捉走了

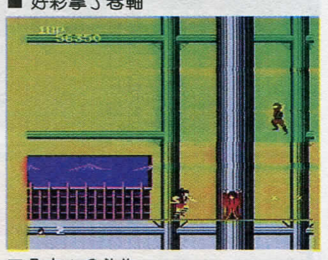

■ 又多一萬分


■ 寶珠呀！

有也好玩先？

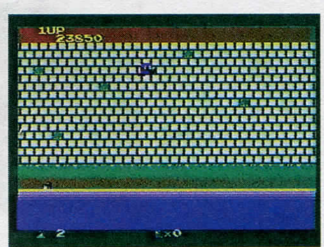
可能各位都會問筆者，一個以忍者為題材的遊戲究竟好玩在哪裏？這麼筆者就說一說給大家知道啦！由於遊戲在進行的時候敵人會在不同的位置出現，所以令到玩者帶着緊張的心情來玩，以及進行遊戲時會出現一個情況，就是人未出現，飛標就已經到了(這就是考考玩者的反應)，而當主角差點兒被飛標和劍擊中的時候，玩者就可以用劍把它們擋下來，這麼你話好唔好玩呢？

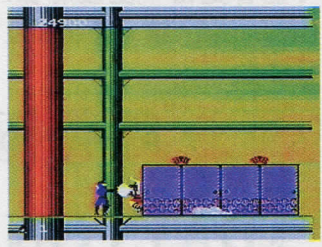

■ 好彩拿了卷軸


■公主！我救你

怪傑對遊戲的感覺

買任天堂的紅白機之前，筆者就已經接觸過這個遊戲。由於在當時來說這個可算是一個不錯的遊戲，而且筆者又喜歡當中的人物造型和其玩法，所以向媽媽撒嬌買紅白機。在買下紅白機的時候，筆者亦將辛苦儲起來的金錢買了這遊戲，而回家後便立刻開機玩玩，越玩下去就覺得這遊戲越好玩(這可能是第一次擁有一部屬於自己的遊戲機，以及第一次用自己遊戲機來打機的關係)，但最厲害的一次只打到遊戲的「雪地篇」，可能筆者在小時候經常貪取打倒敵人後的分數(因為那些分數是可以增加其隻數)。這可算是最初帶給筆者有這種興奮感覺的遊戲。

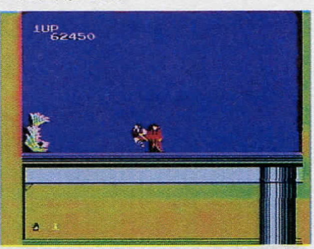

■弊！浪費了拿1UP的機會


■我擋！

怪傑弟弟的留言

在最初的時候，這遊戲給本人的第一個感覺就是遊戲的主角在樹上跳來跳去，用飛標和一把可算劍的東西攻擊敵方忍者和懂得用火攻擊的僧侶，然後去救公主，跟着公主又再被敵人捉住，重復又重復的進行遊戲，這樣真的令我有點沉悶感，但看見哥哥在打這遊戲時，臉子流露着興奮的感覺，令我有想看個究竟的衝動，於是趁哥哥在家的時候，開啟這遊戲來玩，當玩過後才知道有多麼好玩。由於在拯救公主的途中，經常遇到人未到標先到的情況，所以非常需要靈敏的反應來避開敵人的攻擊，而這就是我最喜歡的地方。


■僧侶用火攻擊？


■ 終於救了公主

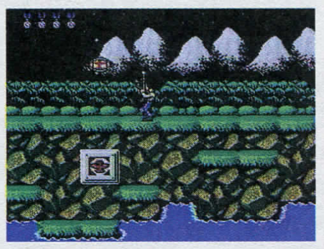


魂斗羅

廠商：KONAMI
發售日期：88年2月9日
售價：5300日圓



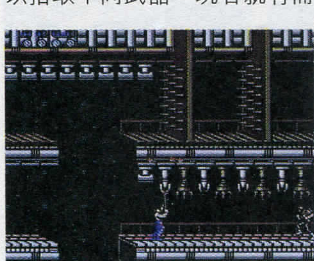
這個遊戲是在88年初發售。在當時來說，這遊戲的銷售量、受歡迎程度和好玩度都優勝過不少同類遊戲，再加上遊戲人物極似史泰龍那類熱血英雄，所以令不少玩者買下這個遊戲。由於它吸引了不少玩者的關係，所以令到KONAMI的名字得到更加多玩者所認識，之後KONAMI更在任天堂一紅白機和超級任天堂等遊戲機上推出過這系列的遊戲。


■有兩個武器出現呀！

■手榴弾呀！我避！

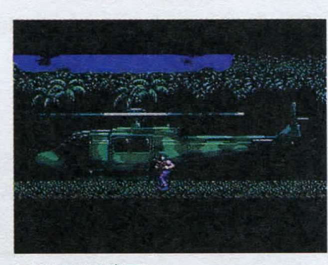
有乜好玩先？

這個遊戲的敵人是很頻密地出現，所以玩者經常要向不同的方向射擊。當玩者需要躺下攻擊敵人的時候，後面又有敵人走來，這真的考起玩者的鎮靜和反應了。在遊戲途中可以拾取不同武器，玩者就有需要熟習每種武器的攻擊判定和攻擊方法來攻擊敵人(各位讀者是否記得遊戲中的S武器和F武器呢？這兩把可算遊戲中的絕強兵器)，這些更增加了玩遊戲時的樂趣，而遊戲不同的STAGE就令到遊戲更加吸引。


■這就是S武器的威力


■終於到最後一關了


■最後頭目

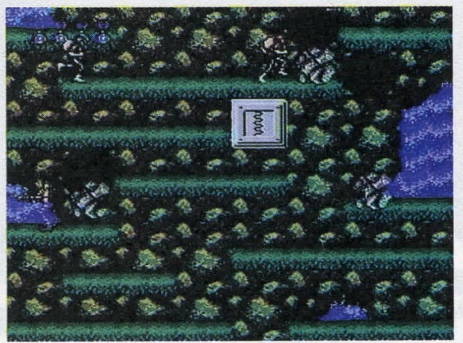

■ENDING畫面

增加人數至30隻的秘技

在開始畫面出現的時候，輸入「上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、START」，之後就可以使用30隻進行遊戲。如果二人同時進行遊戲時，就需要在輸入START之前，按多一下SELECT掣。

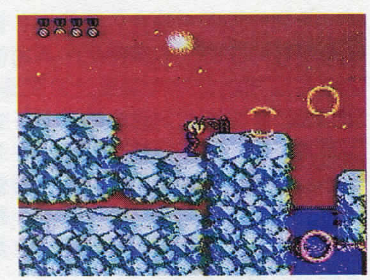
怪傑對遊戲的感覺

這遊戲在推出之後，便立刻買下和弟弟一起玩。當玩過之後，筆者和弟弟都異口同聲地說這遊戲很難玩呀，但知道用秘技可以將隻數增加至30隻後，才知道它有何好玩(因為可以玩完整個遊戲)，而筆者喜歡它的地方就是可以二人同時進行遊戲，以及有不同的STAGE。筆者在玩這遊戲時，曾經發生過一次靈異事件，筆者和弟弟玩到第三關—WATERFALL的時候，突然在腦中湧現一個想跳入會掉出大石的洞裏，當時筆者只抱着一試的心態去嘗試，但後來真的跳了進去其中一個之內，事後亦想將2P弄進去看過究竟，但試了很久都未能如願，所以筆者就想跳回來，試試下其角色真的跳回來了，真是奇怪呵！(所以筆者就覺得真的有這回事)。


■就在這裏發生

心水推介魂斗羅（非洲）

相信大家對《魂斗羅》這遊戲都不會陌生吧，這一隻街機遊戲在紅白機推出時十分受歡迎，亦是筆者經常玩樂，及喜愛的遊戲，這遊戲最吸引筆者的地方是遊戲的角色造型十分「正斗」，跟阿×舒華新力加和×泰龍的樣貌很相似。這一隻橫向動作遊戲融入了射擊的元素，遊戲中的道具也有很多的變化，筆者最喜愛跟朋友一起玩這遊戲，在這遊戲中筆者可以找回很多的舊戰友。


■這就是拿了全滅兵器的效果


■小心敵人啊！

GPM 特備節目－ World Cup France'98

GPM 心水球隊漫漫談

主射：幾年未守過龍門的 Agent X ‧ Glen
執雞：足球背後的仁魂
撲救：穿著法國隊球衣的美術部阿 FUNG

四年一度的世界杯將於6月在法國舉行，究竟巴西能否再奪世界杯？而英國又能否真的如預測一樣，成為這屆世界杯的得主？在世界杯舉行期間，又有多少遊戲軟件推出，令大家可以在觀賞比賽前消磨一下時間呢？好！以下就是GPM編輯部為98'世界杯而製作的特備節目—World Cup France'98，而且當中更會介紹一下6月將會推出的足球遊戲，以供各讀者參考參考：

足球王者－巴西

A 組

世界排名：1

領隊：薩加奴(Mario Zagallo)

今屆巴西國家隊注入了這麼多新血，最明顯的是迎合現今足球的趨勢——機動化，真的很想傳統的森巴足球會產生甚麼摧化當然大家最注目的是陣中的世界足球先生「朗拿度」，究竟他到時能夠發揮甚麼的水準呢？不過世界盃始終不同於其他比賽，只因當中流露了國家情意結，而且巴西隊是上屆的冠軍，以及有機會成為歷史上首隊五奪世界盃的球隊，壓力之大，這班小將能否承受呢？也許是這個隱憂，故此鄧加、李安納度等舊將被重新入伍，來擔當帶領的角色。

除此之外，巴西隊的防守能力一直都令人憂心，泰法路無疑是最出色的巴西門將，可是他已經進入尋常的滑落期，由於下屆世界盃多數沒有他的份兒，所以可能會有充分的把關表現。(仁魂)

比賽日程：

地點	日期	香港時間	VS
聖但尼斯(St-Denis)	10.6.98(Wed.)	11:30p.m.	蘇格蘭
南特(Nantes)	17.6.98(Wed.)	03:00a.m.	摩洛哥
馬賽(Marseille)	24.6.98(Wed.)	03:00a.m.	挪威



予想正選陣容：

泰法路 (Taffarel)
艾迪亞 (Aldair)
卡洛斯 (Roberto Carlos)
拜安奴 (Junior Baiano)
卡富 (Cafu)
丹尼臣 (Denilson)
鄧加 (Dunga)
干沙卡奧 (Flavio Conceicao)
李華度 (Rivaldo)
羅馬里奧 (Romario)
朗拿度 (Ronaldo)





一反傳統－意大利

B組

世界排名：16

領隊：施薩馬甸尼(Cesare Maldini)

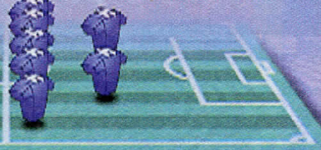
自巴里斯退役後，意大利便一直缺少一位可穩定軍心的後防大將，加上費拉拿因傷缺陣、馬甸尼及哥斯達古達所效力的AC米蘭成績強差人意，令傳統以來以固若金湯見稱的意大利防線變得有點不穩。相反，前鋒卻出現人滿之患：狄比亞路、恩沙基、卡沙拉基、韋利等皆狀態不俗；中場方面，若羅拔圖．巴治奧不獲重召的話，缺乏創造力的中場將會成為意大利的致命弱點。

幸好同組的智利雖擁有由沙拉斯及森莫蘭奴所組成的強力鋒線，但中後場力量較弱；喀麥隆亦由於領隊問題，而影響到球隊的賽前準備。由此看來，意大利將可再一次藉幸運之神的眷顧，輕輕鬆鬆的進入16強；可是，幸運並非必然……。

予想正選陣容：

佩雷斯(Angelo Peruzzi)
馬甸尼(Paolo Maldini)
哥斯達古達(Alessandro Costacurta)
比拿利和(Antonio Benarrivo)
彭路基(Christian Panucci)
甸奴巴治奧(Dino Baggio)
阿柏天尼(Demetrio Albertini)
迪馬提奧(Roberto Di Matteo)
迪里維奧(Angelo Di Livio)
韋利(Christian Vieri)
迪比亞路(Alessandro Del Piero)





比賽日程：

地點	日期	香港時間	VS
波爾多(Bordeaux)	11.6.98(Thur.)	11:30p.m.	智利
蒙彼利埃(Montpellier)	18.6.98(Thur.)	03:00a.m.	喀麥隆
聖但尼斯(St-Denis)	23.6.98(Tue.)	10:00p.m.	奧地利

地利人和－法國

C組

世界排名：25

領隊：積基特(Aime Jacquet)

很多人都認為擁有主場之利的法國，其奪標的機會絕對會不比巴西為低。可惜，缺乏射手卻一直是法國的死穴：佐卡夫最善長的位置並非前鋒，而是攻擊中場；杜加利雖擁有射手身材，但技術粗糙；至於新秀查斯古，則缺乏世界賽經驗。然而，法國的真正本錢並非於此，而是穩固的中後場：施丹天才橫溢、狄更斯截擊力強、卡林普狀態甚勇；後防則有老將白蘭斯及鐵漢狄西里坐鎮中路。

至於同組的丹麥仍單靠勞特立兄弟、鋼門舒米高創造奇蹟、而南非及沙地阿拉伯的實力只屬一般，故此法國出線的機會可說是高唱入雲。不過，16強之後便有待施丹及佐卡夫能否發揮出應有的水準了。

比賽日程：

地點	日期	香港時間	VS
馬賽(Bordeaux)	13.6.98(Sat.)	03:00a.m.	南非
聖但尼斯(St-Denis)	19.6.98(Fri.)	03:00a.m.	沙地阿拉伯
里昂(Lyon)	24.6.98(Wed.)	10:00p.m.	丹麥



予想正選陣容：

巴夫斯(Fabien Barthez)
白蘭斯(Laurent Blanc)
里沙拉素(Bixente Lizarazu)
狄西里(Marcel Desailly)
杜林(Lilian Thuram)
卡林保(Christian Karembeu)
狄更斯(Didier Deschamps)
施丹(Zinedine Zidane)
巴亞(Ibrahim Ba)
佐卡夫(Youri Djorkaeff)
查斯古(David Trezeguet)



困獸之鬥－西班牙





D組

世界排名：9

領隊：基文迪(Javier Clemente)

在96歐洲國家杯中，西班牙表現出驚人的決心和毅力，尤其當全軍出擊的時候，那種氣勢足以壓倒世界任何一支勁旅。球隊重心希亞路在防守之餘，將會負起串連中前場的責任；而中場硬漢安歷基將會配合天才前鋒魯爾、中鋒傑高或竄擾力強的阿方素來向敵方進攻。不過，西班牙在今屆被編入堪稱「死亡之組」的D組中，同組將有進步最快的非洲勁旅尼日利亞、繼續由老將史杜哲哥夫帶領的上屆季軍保加利亞及南美勁旅巴拉圭。

不過，保加利亞在96歐洲國家杯中遭受挫折，已見球員的老化問題，早已令球隊失去了當年奪得季軍的突擊速度和活力，故此西班牙出線的機會仍是較為樂觀。

比賽日程：

地點	日期	香港時間	VS
南特(Nantes)	13.6.98(Sat.)	08:30p.m.	尼日利亞
聖艾蒂安(St-Etienne)	20.6.98(Sat.)	03:00a.m.	巴拉圭
朗斯(Lens)	25.6.98(Thur.)	03:00a.m.	保加利亞

脫胎換骨－荷蘭

E組

世界排名：14

領隊：軒迪克(Guus Hiddink)

KNVB

荷蘭隊近年的表現，的確是充滿驚喜：效力阿仙奴的射手伯金及翼鋒奧華馬斯狀態奇佳、中場施多夫擁有驚人的突破力，加上陣式由4-3-3改為注重防守的4-4-2，令原本過份重視於兩翼進攻的荷蘭在戰術上變得更為靈活和機動。不過，球隊的問題除了射手古維特在AC米蘭的表現不濟之外，紀律和團結性不足才是荷蘭的致命弱點。雖然效力祖雲達斯的戴維斯獲得重召，但是他與領隊是否真的冰釋前嫌，則仍有待時間的考驗。

同組除了實力較強的墨西哥可對其造成一定威脅之外，比利時及南韓絕非其敵手，故此除非荷蘭重蹈96歐洲國家杯的覆轍，否則在E組首名出線的隊伍便非荷蘭莫屬。



予想正選陣容：

法蘭迪保亞 (Frank de Boer)
奧華馬斯 (Mark Overmars)
史譚 (Jaap Stam)
鍾克 (Wim Jonk)
伯金 (Dennis Bergkamp)
雲達沙 (Edwin van der Sar)
紐曼 (Arthur Numan)
施多夫 (Clarence Seedorf)
古維特 (Patrick Kluivert)
列斯加 (Michael Reiziger)
朗奴迪保亞 (Ronald de Boer)



比賽日程：

地點	日期	香港時間	VS
聖但尼斯(St-Denis)	14.6.98(Sun.)	03:00a.m.	比利時
馬賽(Bordeaux)	21.6.98(Sun.)	03:00a.m.	南韓
聖艾蒂安(St-Etienne)	25.6.98(Thur.)	10:00p.m.	墨西哥



青黃不接－德國



F組

世界排名：2

領隊：福士(Berti Vogts)

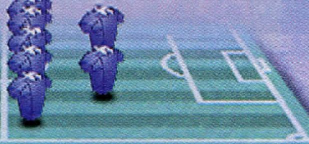
由於自由人森瑪因傷而缺陣，故此領隊福士不得不重召年屆37歲的馬圖斯歸隊，然而這亦反映出德國後防力量不足的問題。此外，若科恩能夠及早回復狀態的話，馬圖斯又會甘心長居後備嗎？另外，福士亦大膽只起用四名前鋒(比亞荷夫、奇連士文、馬素及基斯頓)參與世界杯，加上除了老將希士拿之外，慕拿、靴列治及薛基的近況低沉，相比起如日中天的巴西，德國隊就顯得有點暮氣沉沉之感了。

同組的美國及伊朗由於攻力不強，故此相信德國出線的機會非常之高；然而能否奪得小組首名，就決定於德國後防可否抵禦以腳法秀麗著稱的勁旅南斯拉夫了。

予想正選陣容：

高普基(Andreas Kopke)
科恩(Olaf Thon)
高拿(Juergen Kohler)
希瑪(Thomas Helmer)
薛基(Christian Ziege)
史杜恩斯(Thomas Strunz)
巴士拿(Mario Basler)
希士拿(Thomas Hassler)
慕拿(Andreas Moller)
比亞荷夫(Oliver Bierhoff)
基斯頓(Ulf Kirsten)





比賽日程：

地點	日期	香港時間	VS
巴黎(Paris)	16.6.98(Tue.)	03:00a.m.	美國
朗斯(Lens)	21.6.98(Sun.)	08:30p.m.	南斯拉夫
蒙彼利埃(Montpellier)	26.6.98(Fri.)	03:00a.m.	伊朗

新秀輩出－英國

G組

世界排名：5

領隊：荷度(Glenn Hoddle)

首先，施文、阿當斯、蘇甘保等後防球員，應該不會不是當然正選，前鋒方面亦多數是舒利亞及舒寧咸配合的「雙舒」出擊，至於中場這處就真是有點混亂。

基本上，恩斯和加斯居里應該是必然正選，而觀乎荷杜，他比較喜歡使用菲臘．尼維利擔任右中場一職，所以相信不是他，都是由他大哥加利仔入選的。

跟後便是問題，採用麥馬拿文，抑或是史高斯，甚至乎碧咸呢？如果我是荷杜的話，我會採用拿索斯及史高斯，只因任用麥馬拿文，可能只會側重左邊的攻勢，而碧咸無疑在長傳方面的能力精湛，然而個人覺得他現時可説是「獨沽一味」，沒有過關斬將的技術，故此寧願使用史高斯和加斯居里擔任攻擊中場，拿索斯及菲臘仔作為防守中場，由恩斯貫穿全場。(仁魂)

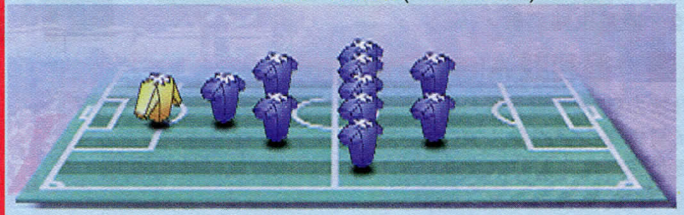
比賽日程：

地點	日期	香港時間	VS
馬賽(Bordeaux)	15.6.98(Mon.)	08:30p.m.	突尼西亞
圖盧茲(Toulouse)	23.6.98(Tue.)	03:00a.m.	羅馬尼亞
朗斯(Lens)	27.6.98(Sat.)	03:00a.m.	哥倫比亞



予想正選陣容：

施文(David Seaman)
蘇甘保(Sol Campbell)
修夫基(Gareth Southgate)
阿當斯(Tony Adams)
拿索斯(Graeme Le Saux)
柏堤(David Batty)
恩斯(Paul Ince)
史高斯(Paul Scholes)
菲臘．尼維利(Phil Neville)
舒利亞(Alan Shearer)
舒寧咸(Teddy Sheringham)



機動靈巧－阿根廷





H組
世界排名：7
領隊：巴薩里拉(Daniel Passerella)

阿根廷在一場熱身賽中，成功擊敗當今世界冠軍球隊—巴西，足見他們的實力絕對不能忽視。當中新進射手盧比斯的狀態奇佳，而由查莫特、辛仙尼所組成的阿根廷後防更是固若金湯，故此在南美洲世界杯外圍賽當中，成為失球最少的球隊。不過，效力費倫天拿的射手巴迪斯圖達似乎未獲領隊巴薩里拉的重用，對於喜愛此球星的球迷來説，會否有點兒失望呢？

同組日本及牙買加的實力絕非阿根廷的敵手；至於擁有球星波班、波錫及蘇加的克羅地亞，雖然鋒力強勁，但對著防守穩固、反擊快速的阿根廷，便似乎有點不利了。



予想正選陣容：

辛尼迪(Javier Zanetti)
艾斯查達(Leonardo Astrada)
洛亞(Carlos Roa)
查莫特(Jose Chamot)
巴迪斯圖達(Gabriel Batistutia)
施蒙尼(Diego Simeone)
艾耶拉(Roberto Ayala)
盧比斯(Claudio Lopez)
奧迪加(Ariel Ortega)
辛仙尼(Nestor Sensini)
加拿度(Marcelo Gallardo)



比賽日程：

地點	日期	香港時間	VS
圖盧茲(Toulouse)	14.6.98(Sun.)	08:30p.m.	日本
巴黎(Paris)	21.6.98(Sun.)	11:30p.m.	牙買加
波爾多(Bordeaux)	26.6.98(Fri.)	10:00p.m.	克羅地亞

射呀射！射它吧！－今屆神射手你點睇？



巴西　朗拿度 Ronaldo

現效力球會：國際米蘭 Inter Milan(Italy)
在國家隊出場次數：35　　年齡：21
長短評：長－擁有非一般人的爆炸力，加上巴西球員細膩的腳法，而成為新一代球王。短－曾被領隊批評他走動太少，而且面對密集防守時會顯得束手無策。

德國　奇連士文 Juergen Klinamann

現效力球會：熱刺 Tottenham Hotspur(England)
在國家隊出場次數：101　年齡：33
長短評：長－外號「金色轟炸機」的他，體能超卓而且走位靈活，其拼勁更是無人能及。短－年齡稍大，活力已大不如前，加上比亞荷夫狀態大勇，故能否取得正選之位，還是未知之數。

英國　舒利亞 Alan Shearer

現效力球會：紐卡素 Newcastle United(England)
在國家隊出場次數：38　　年齡：27
長短評：長－射門觸覺強，而且精確無比，故時常能夠把握千鈞一髮的機會將球送入網窩。短－剛傷癒復出，狀態成疑。

荷蘭　伯金 Dennis Bergkamp

現效力球會：阿仙奴 Arsenal(England)
在國家隊出場次數：57
年齡：28
長短評：長－射術好之外，更有非一般前鋒所擁有的傳球技術，故時常能為隊友提供射門機會。短－由於對乘坐飛機有恐懼，故此常缺席國家隊友誼賽，令人擔心他與隊友的合作程度。

阿根廷　巴迪斯圖達 Gabriel Batistuta

現效力球會：費倫天拿 Fiorentina(Italy)
在國家隊出場次數：59　　年齡：28
長短評：長－步大力雄，射門強勁，而且處理罰球時，會以一記快速而強勁的"硬射"來攻門，堪稱世界中鋒的最佳典範。短－近期除因轉會問題而或影響其比賽情緒之外，領隊會否對他委以重任，才是真正的問題。

圖片來源：© 1998

世界杯還未揭幕，各位球迷仍需等待……

所謂「上天有好生之德」，故此各遊戲軟件製造商亦將會於6月推出大量足球遊戲，以暫解各球迷的相思之苦。總之一言以蔽之：「你…喜歡足球嗎？」

＊以下圖片全為開發中畫面。

PlayStation

《WORLD SOCCER 實況 WINNING ELEVEN 3》

發售日：5月28日　售價：5800日圓

KONAMI的實況足球系列，一直深受筆者的愛戴，而今次所推出的世界杯編，當中所收錄的球隊數目多達40支。此外，由於操縱方面和《J.LEAGUE實況WINNING ELEVEN 3》分別不大，所以一向玩開此系列的朋友萬勿錯過。





《DYNAMITE SOCCER 98》

發售日：6月4日　售價：5800日圓

單從遊戲畫面上觀看，筆者總覺得當中的人物似乎個有點像"薯仔"，不過有消息話此遊戲特別注重球員的微細動作，所以仍是一隻值得期待的作品。





《Formation Soccer'98～加油 日本 in France～》

發售日：6月4日預定　售價：4800日圓預定

上集雖然以一個名為「Position Support System」的新系統作為賣點，但結果卻令人大失所望。今次再度出擊，不知能否重獲玩者的信心呢？





《Combination Pro Soccer》

發售日：6月預定售價：5800日圓

千呼萬喚，PlayStation終於推出一隻以經營足球隊為題材的遊戲。玩者可以選擇成為一支現役J-LEAGUE球隊的監督，帶領球隊爭取聯賽冠軍寶座。





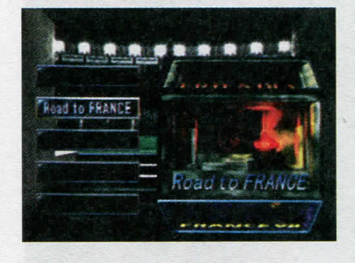


Sega Saturn

《World Cup'98 France～Road to Win～》

發售日：6月11日　售價：5800日圓

《V'GOAL》系列的作品，當中的「Road to France」模式，是讓玩者重溫日本隊首次進入世界杯決賽週時的興奮心情。





《成爲日本代表隊監督！世界首個足球RPG》

發售日：6月11日　售價：6800日圓

破天荒以RPG形式製作足球遊戲，當中的比賽畫面甚至比起《創造職業球會 2》更華麗，不愧為世嘉的重頭之作。





Nintendo 64

《實況世界足球～法國世界杯 '98》

發售日：6月4日 售價：7800日圓

非常期待的足球遊戲。由KONAMI所推出的實況足球系列，當中的球員動作、陣式變化、以至畫面均是一流水準，確是一隻非買不可的作品。







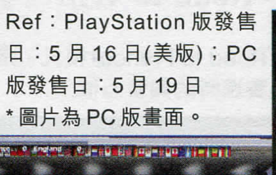
《WORLD CUP 98》

發售日：5月18日(美版)

遊戲特別新增了2個名為「In-Game Managemant」及「In-Game Tactics」系統，加上球員動作經過重新製作，比起以往《FIFA》系列更有個性。此外，由於遊戲所有的球員均以真實姓名出場，亦是這遊戲的一大優勢。

Ref：PlayStation 版發售日：5月16日(美版)；PC版發售日：5月19日

*圖片為PC版畫面。

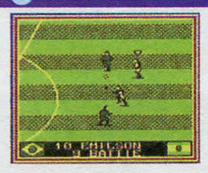




GameBoy

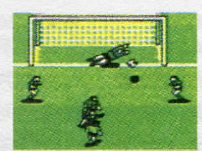
《WORLD SOCCER GB》

—KONAMI出品，信心的保證。(發售日：6月4日；售價：3980日圓預定)



《日本代表隊　光榮的 ELEVEN》

—TOMY出品，日本選手均以真實姓名出場。(發售日：5月下旬；售價：3580日圓)



《日本代表Supporter Soccer》

—由J・WING出品的足球模擬遊戲，內容方面暫未有任何公報。(發售日：6月未定；售價：5500日圓)



Arcade

《VIRTUA STRIKER 2 VERSION'98》

推出日：5月預定

話明是VERSION'98，就當然是把24支球隊都變成世界杯決賽週隊伍，加上重新設計的球衣，相信仍然會吸引到不少玩者參與。





《THE WORLD SOCCER CHAMPIONSHIP》

KONAMI終於在街機上推出實況足球系列，而如無意外此遊戲將會是Sega《VIRTUA STRIKER 2 VERSION'98》的強勁對手。





《TECMO WORLD CUP'98》

遊戲以一個新系統—「Super Play」作為賣點，即每一球隊均可使用一些特定的超必殺技(包括傳球、撲救及射門等)，有如《足球小將》中的志偉和源三。(你還記得TECMO公司曾經在超任及任天堂上推出過《足球小將》系列嗎？)







精武門

序言

連續四回的《餓狼傳說》系列介紹終於在上期中告一段落，然而今期拙者則會為大家介紹松本裕司第二隻為SNK着手開發的對戰格鬥遊戲，相信聰明的讀者早已猜到，不錯！他就是開創格鬥遊戲新模式、系統和表現手法的《龍虎之拳》系列。

對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立

表現逼力、系統出色——《龍虎之拳》系列

《龍虎之拳》系列的首作早於92年8月推出，由於操作方法和系統有別於當時同類型的對戰格鬥遊戲，因而初時亦未為眾人所接受。但是日子久了，玩者開始接受和發覺遊戲有趣的地方，漸漸受人歡迎。



■《龍虎之拳》中，隱藏必殺技「龍虎亂舞」是遊戲最大魅力之處

《龍虎之拳》系列與普通對戰格鬥遊戲最不同的地方，就是以氣力作為必殺技的能源，令必殺技使用上有着限制，不讓玩者以必殺技封殺對手，其中必殺技的攻擊力就取決於氣力的多寡，當氣力耗盡時玩者便要以回復來補充氣力，而挑發削減對手氣力就成為遊戲中的戰略性系統。



■《龍虎之拳2》效果和速度表現更上一層樓，而各方系統亦被大幅強化，成為同系列中最受歡迎的一集

至於表現手法上，破舊立新採用ZOOM IN-ZOOM OUT擴大縮小機能，除能表現角色的巨大逼力戰鬥效果之外，更可將戰鬥場地自由擴大縮小。而新系統方面，亦率先引入超必殺技和隱藏必殺技等一發逆轉的攻擊系統，成為往後對戰格鬥遊戲中的新指標。此外，以BONUS GAME傳授超必殺技和修行將體力與氣力提昇至最大值，亦是遊戲其中有趣的地方。



■《ART OF FIGHTING 龍虎之拳外傳》除了側重流暢的表現之外，其中戰鬥系統亦有很大的改進，令遊戲性和內容上更為豐富

參考文獻：《ALL ABOUT對戰格鬥GAME》、《ALL ABOUT龍虎之拳2》

尋人

雖然《遊戲誌》現在才說3周年記念，但其實在這個世界上，有極少數人是命中肴定要做《遊戲誌》攻略編輯的……。假如你覺得自己就是這類人，而且自問對電視遊戲有相當之了解，而且有一定的日文程度，加上有良好中文程度，那麼你就應該來應徵做《遊戲誌》的攻略編輯。

歡迎大家於每日早上10時至下午6時，至電2380-2223與章小姐約見面試。



總評

哈哈，在這兩個星期中，SATURN、PlayStation所推出的新GAME連十隻都沒有，所以今期的「無責任新GAME評壇」就只有兩版。(沒有借口騙版位了吧？)若果要我在這數隻遊戲中選一隻作為推介的話也蠻困難，因為它們的吸引力實在不高。哎，不是啊，不是有隻街機遊戲《VIRTUAL-ON ORATORIO TANGRAM》的嗎？雖然它在港的數量極小，(好像得三部，即是全香港只可有三個人同時玩這個遊戲，可悲)不過角色的動作、遊戲性實在比上集豐富得多。嗚~~嗚，既然今集的售價比上集平那麼多，請多些GAME CENTRE老闆放膽的入多兩部吧。(小健健)

激走GRAND RACING



PlayStation／RAC　ATLUS／5800日圓

在這個遊戲裏，可算集合了不同種類的賽車，而且讓玩者駕駛着它們在不同的賽道上飛馳，以及賽道會隨着玩者名次而升級，真是這遊戲最吸引的地方。筆者覺得這遊戲的意念不俗，如果能夠將遊戲背景和賽車的POLYGON表現都做得更好的話，遊戲就更PERFECT了。總括來說，這遊戲可算是近期不俗的賽車作品之一。(怪傑)

評分：
人物／機械:3.5分
畫面:3分
音樂／音效:2.5分
故事:—
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:—
平均分:3分

速度感十足的賽車遊戲，而其中最特別的，就是玩者需要操控性能不相同的賽車、越野車甚至方程式賽車。然遊戲各不同LEVEL的分別主要是將原來的賽道反轉，或將比賽時間由日間變為傍晚等，而當中真正的改動並非太多。至於遊戲最有趣的地方，便莫過於當撞車的時候，車子被卡住動彈不得、又或者在空中表演飛車打筋斗，總之就壯觀非常，不容錯過。(Agent X)

評分：
人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:2.5分
故事:——
操作性:3分
投入度:3分
原創性:2.5分
難易度:2.5分
移植度:——
平均分:2.79分

WORLD LEAGUE SOCCER



PlayStation／SPT／COCONUTS／5800日圓

由英國國家隊隊長－舒利亞及奧雲等著名球星負責Motion Capture部份，然而遊戲畫面表演得實在粗糙！推波推甩腳的情況雖然在遊戲中時常出現，但是顯然表現得十分不自然。至於射門方面，從正面射入龍門的機會接近於零，加上弧度嚴重不足，令射門的變化減少；而龍門則下下正"硬擋"，次次都如磁鐵般將球接住(不論有多近)。總之就白白浪費了舒利亞及奧雲的一番心意！！(Agent X)

評分
人物／機械:2分
畫面:2分
音樂／音效:2分
故事:——
操作性:2分
投入度:2分
原創性:2.5分
難易度:3分
移植度:——
平均分:2.21分

這遊戲十分明顯地是由其他廠的足球GAME中「學習」回來的，筆者可以在這遊戲中找到FIFA、WINNING ELEVEN和V GOAL，雖集合了數遊戲於一身，但出來的效果也不太好，有買這遊戲的讀者都可能會有同感。遊戲中有一些地方也做得不錯，特別是在REPLAY時會有射門速度和距離的顯示。(非洲)

評分
人物／機械:1.8分
畫面:2.1分
音樂／音效:2.3分
故事:——
操作性:2.2分
投入度:1.9分
原創性:2.7分
難易度:3分
移植度:——
平均分:2分

職業棒球熱門PUZZLE球場



PlayStation／PUZ／COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT／5800日圓

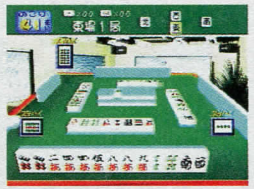
一開始玩這遊戲時覺得十分不耐煩，玩法太難，電腦又強，於第一回合便輸掉了80多分了。可能由於不斷輸的關係，對這遊戲的玩法已能掌握，發覺這遊戲其實並不差，十足十玩棒球遊戲一樣。雖然遊戲於各方面的表現並不算得上是次世代，可是其玩法確是十分新鮮，只是電腦的難易度過高罷了。(積奇)

評分
人物／機械:1.5分
畫面:1.5分
音樂／音效:2.5分
故事:——分
操作性:2.5分
投入度:3.5分
原創性:3.5分
難易度:4分
移植度:——分
平均分:2.71分

好一個「墮落的遊戲」，能突破性地將墮落遊戲和棒球混在一起，創意及勇氣實在可加，筆者本身不是棒球愛好者，不過喜歡墮落遊戲，這個遊戲就能令我學懂一些棒球比賽的規則及一些日本球隊的資料。但是製造商看來有點眼高手低，遊戲的音樂和難易度設定都未如理想，而且遊戲近乎硬性規定玩者能做出「連鎖」才可以繼續玩下去，初玩者就只能在門外看……總括而言，希望下一集會做得好一些吧！(還會有下一集嗎？)(古拉拉_B)

評分：
人物／機械:3
畫面:2.5
音樂／音效:3
故事:——
操作性:3
投入度:1
原創性:4
難易度:1
移植度:——
平均分:2.5分

元祖家庭麻雀



PlayStation／TAB／日本物產株式會社／6800日圓

和一般的麻雀遊戲分別不大，較特別的是場景全由多邊型構成。遊戲內的人物十分有趣生鬼，而他們在搓麻將時的表情亦相當多。可是這遊戲給筆者的感覺卻有點沉悶，可能是氣氛太陰沈吧，而遊戲的背景音樂亦使人提不起勁。皇位爭奪戰的玩法着實不大新鮮，整體來說只是不過不失之作罷了。(積奇)

評分：
人物／機械:2.5分
畫面:1.5分
音樂／音效:2分
故事:1分
操作性:2分
投入度:2分
原創性:1.5分
難易度:3分
移植度:——分
平均分:1.93分

對於麻雀遊戲，黑龍一直也十分喜愛，而且差不多每有同類遊戲也必一玩，這次的《元祖家庭麻雀》似乎是近期比較出色的一隻遊戲，首先，不再是甚麼只是打個不停的遊戲，而且遊戲的挑戰性亦相當高，因為要先將下面7層全部制霸才可以上更高的層數，人物方面，雖然是多邊形人物，不過造得也相當不俗，不會給玩者有「平面方角人」的感覺。(赤目黑龍)

評分
人物／機械:3分
畫面:2.5分
音樂／音效:2分
故事:——
操作性:2.5分
投入度:3分
原創性:1.5分
難易度:3分
移植度:——
平均分:2.5分

STRAIGHT VICTORY ~向星野一義挑戰~



PlayStation／SPT／CALSONIC／5800日圓

遊戲的OPENING真的十分美麗！可是除此之外便沒有其他特別之處了，畫面和SATURN版的TOURING CAR不相上下，音效亦令筆者覺得十分煩厭。而此遊戲特色之一的G-FORCE雷達，其用處實在不大。賽事進行時，每當畫面上有多輛跑車存在時便會出現拖慢現象，轉彎時的操作性亦不大好，整體來説只屬中下之作。（積奇）

評分
人物／機械:3分
畫面:2分
音樂／音效:2分
故事:——分
操作性:2分
投入度:2分
原創性:2分
難易度:3分
移植度:——分
平均分:2.28分

雖然遊戲的OPENING非常漂亮，但不如花多點時間在賽車HANDLE方面，因在轉彎時，只是按多少許十字掣，令整架賽車變得很容易失控，之後就非常困難去追回頭車，還有賽車的SIZE和造型得比較差（除了自車外）。此外，筆者覺得各方面都可算不俗，例如：畫面的流暢度可以做到與賽車時無疑。如果不介意轉彎時隨時失控，這是個不錯的遊戲。（怪傑）

評分：
人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:2分
故事:—
操作性:2分
投入度:2分
原創性:2.5分
難易度:2分
移植度:—
平均分:2.36分

BAROQUE



SATURN／RPG／STING／6800日圓

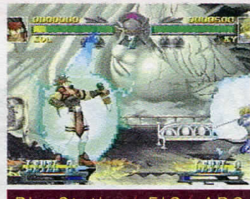
小弟對此遊戲的評價如下:1.）人物好突出，非常另類，但再一看人設，竟然以塔羅牌為參考對象，唉…塔羅好好的形像全都被它一手毀掉；2.）操控有問題，用analog pad都完全感受不到analog，厲害！3.）故事太薄弱，識睇日文都會玩到一頭霧水；4.）超惡save方法，唔俾人中途reset，死咗的話個save又會自動同你由零開始……5.）主角行得好慢，打得好慢，最厲害係把劍會「戟」住度牆而不能攻擊，正！（NASH）

評分：
人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:2分
操作性:2.5分
投入度:3分
原創性:3.5分
難易度:2.5分
移植度:——
平均分:2.8125分

實在太大壓迫感了！陰暗的畫面、低沉的配樂、怪物的慘叫、場境的陰森組成一層又一層的神秘感，我好像被攝着了，被那突如奇來的事件和怪物嚇個半死。遊戲的美術設計實在值得一提，令人又愛又恨。不過遊戲性及原創性不高，而且操作性不佳。（古拉拉_B）

評分
人物／機械:4.5分
畫面:4分
音樂／音效:4分
故事:3分
操作性:2分
投入度:3.5分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——
平均分:3.375分

GUILTY GEAR



PlayStation／FIG／ARC SYSTEM WORKS／5800日圓

以製作經年來形容《GUILTY GEAR》相信絕不為過，由公布至推出足足用花了兩年的歲月，至於效果是否如想像般理想？平心而論以PlayStation機能來説，能製作到如此這般的遊戲，的確是甚為出色。可是《GUILTY GEAR》最大的弊端，就是人物處理和流暢度極為不足，而且一擊必殺技的達成條件亦太過容易，令設計得獨具心思的戰鬥系統也被衝擊得盪然無存，是敗北的地方，但仍期待日後續篇會有更大的改進及驚喜。（KOTARO）

評分：
人物／機械:4分
畫面:3.5分
音樂／音效:3分
故事:3分
操作性:3.5分
投入度:3.5分
原創性:3.5分
難易度:3分
移植度:——
平均分:3.38分

哈哈，很久也沒有玩過PlayStation的原創格鬥遊戲了。唔，若果要談論這隻遊戲的操作性的話，出招時都可説是得心應手的，再加上那些指令都是甚麼↓↘→+拳、→↓↘腳，實在不難使用。而人物造形方面雖説有點誇張，但仍然可以接受。但是，人物動作不大連貫，這明顯是格數不足的問題。而我覺得比較難於接受的，是那些一擊可把對方體力全部扣掉的招式，由於這些招式過於易出，反面令戰略性及遊戲性大為減低。WELL~，怎麼説呢，我只覺得這是一隻中矩中舉的作品。（小健健）

評分：
人物／機械:2.3
畫面:2.8
音樂／音效:3.3
故事:——
操作性:3.6
投入度:3.0
原創性:3.5
難易度:3.6
移植度:——
平均分:3.15分

把蛋拿走



PlayStation／PUZ／NAXAT SOFT／5800日圓

筆者除了對這遊戲的角色造型感到十分有趣之外，便沒有甚麼特別的印象。這遊戲的玩法跟炸彈人十分相似，但是並沒有炸彈。遊戲的難度其實也不低，要贏電腦曾的要花一點時間才可。這遊戲最古怪的地方便是不須要高分過電腦也以安全過關。不過這樣的話，玩者就不能得到omake的東西了。（非洲）

評分：
人物／機械:2.5分
畫面:2分
音樂／音效:2.5分
故事:1.5分
操作性:2.5分
投入度:2分
原創性:1.7分
難易度:3分
移植度:—
平均分:2.28分

一聽這個遊戲的名字，第一個感覺是「怪」；而玩上手第一個感覺是「兒童向」。尤是那些過場畫面再加上那鷄仔聲的旁白，不得不令我覺得這是一隻適合小孩子玩的遊戲。唔，這遊戲給我的感覺有點像《BOMBER MAN》，都是那些「若果想贏，就要出賣朋友」的遊戲。不過《BOMBER MAN》玩的是陷害，而《把蛋拿走》就玩橫刀奪愛。（？）不過，玩起上來就不夠刺激囉。（小健健）

評分：
人物／機械:2.2分
畫面:2.5分
音樂／音效:1.5分
故事:1.0分
操作性:1.9分
投入度:1.8分
原創性:2.9分
難易度:3.0分
移植度:——
平均分:2.1分

電腦戰機VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM



ACRADE／ACT／SEGA

終場都等到可以玩這遊戲了！積奇並不是指它遲來到港，而是於遊戲機中心內「輪」它的情形。無可否認畫面上的而且確華麗了，近身攻勢時更是充滿格鬥味，積奇初用的APHARMD B輕而易舉便使出了3連擊，真的十分暢快。玩過後發覺機體的操作上和上一集真的有很大分別（某幾隻除外），DASH的距離較上集為短，空中DASH的速度比想像中慢，橫移動DASH再轉方向亦不易掌握，要熟習的話便要多交學費了。（積奇）

評分：
人物／機械:3.5分
畫面:4分
音樂／音效:4分
故事:——分
操作性:3.5分
投入度:4分
原創性:3分
難易度:3.5分
移植度:——分
平均分:3.64分

畫像比上集優勝了多少這些廢話就不多説了，就拿操作性和系統説説吧！今集最大特點就是將上集只有一流高手才用到的技巧簡化成基本動作，機體更靈活，戰況的變化更大；反彈、裝甲破損系統的導入、廣域攻擊弱體化、強調近接戰等改變亦是討好的新嘗試；唯一的問題是到貨太少，而且太自由多變的操作系統亦易令初玩者無所適從，還有的就是高速戰鬥時畫面很「花」。（HAJIME少尉）

評分：
人物／機械:4.5分
畫面:4分
音樂／音效:4.5分
故事:4分
操作性:4.5分
投入度:5分
原創性:5分
難易度:4分
移植度:—分
平均分:4.44分

電腦展中的魔界之戰
「魔界之王」順利誕生



■比賽的音響全是由會方準備的LABTEC揚聲器播放

5月9、10日，由《遊戲誌》、《遊樂誌》、通絡國際主辦、CAPCOM ASIA協辦的《VAMPIRE SAVIOR》魔界之王格鬥戰終於在一輪精采的大戰中結束。比賽是在會議展覽中心舉行的「第十四屆國際電腦展覽會」中舉行的，通絡國際方面為了加強比賽的視覺和音響效果，特地準備了多部LABTEC揚聲器播放比賽時的音響及MAG熒幕播放比賽時的實況。

參加這次比賽的32名參賽者全都是經過4月末在遊戲誌尊賣店舉行的初賽脫穎而出的好手，實力當然較為接近。複賽的首天賽事是由32名參賽者作單循環對賽，選出4強選手，然後在第二天的比賽中進行總決賽。雖然在初賽中很多參賽者都選用MORRIGAN和JRDAH，不過在到了複賽，選角色就比較平均。冠軍大戰是由梁俊威的LILTH對戰柯永強的ZABEL。由於他們兩人早已互相認識，了解對手的拳路，所以相方都打得很謹慎，比賽陷拉鋸狀態。最後，梁俊威僅以些微能源之差壓倒對手，成為魔界之王。



■大會準備的豐富獎品

■梁俊威和柯永強早已認識


■最後四強大合照


■殿軍徐樂祺


■季軍黃何清


■亞軍柯永強

■冠軍梁俊威



黃金書屋

店主：米奇

鳴謝：TOKYO EXPRESS

本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

雙界儀公式GUIDE BOOK



出版社：角川書店
售價：1000日圓

比遊戲早了差不多兩星期推出的GUIDE BOOK。無他，遊戲系統複雜、人物招式眾多，加上所用的專有名詞相信連日本人也不是個個都懂，所要非要事前惡補一番不可。這書的分類法很特別，是以人物出場序來分類，再逐一介紹有關人物的各種招式、封陣符和其效果。當然，也趁機會介紹一下故事內容。有興趣玩《雙界儀》的朋友，米奇建議他先買一本來補習一下，否則在太多人際關係不明不白的情況下，玩起來一定大打折扣。

GRANDEEK

出版社：WARI BOOKS
售價：850日圓

櫻瀨琥姬的名字自從GAST的《瑪莉工作室》遊戲推出以來便開始受人注目。這本漫畫就是櫻瀨的首本漫畫單行本。故事講述一個劍神高強、擁有與附在武器防具上的精靈溝通能力、自稱是個武器店老闆女的少女TEEAH遇上一個前近衛隊隊長的殺手LUKE，從而展開一段尋找「最強武器」的旅程。

月刊 PLAY ONLINE



出版社：AXELA
售價：980日圓

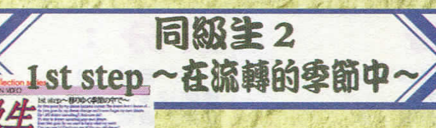
大約半年前曾推出試刊號的網上遊戲專門雜誌，現在終於正式月刊化了。可是雖然是網上遊戲專門誌，由於有時差關係，很多時候已在香港售的遊戲，要很遲才在日本發售。另外，這本書的選材也不夠新，例如日本土產網上遊戲它只介紹《LIFT STORM》，卻忽視了現在風頭頗勁的《DRAGON DREAM》。今期的主題是理所當然的《STARCRAFT》，下期專題之一的網上遊戲工具就頗值得一看，5月23日出版。



麻宮騎亞 & 菊池通隆 STUDIO TRON 全電話卡完全檔案

出版社：MEDIA WORKS
售價：1000日圓

一看名字便知道是以那「兩」位仁兄的畫來製作的電話卡檔案，收錄的種類相當豐富，從古董級的《神星記》到現在的《SILENT MOBIUS》、《蒸氣探偵團》等作品的電話卡都有。每套電話卡都附有作者的評語和取自日本二手動漫商品炒賣名店「K-BOOK」的炒賣價、推出日期等資料。書中本來還以通信販賣的形式發售一套原創電話卡，可是付款方式只能在日本辦到，香港人只有找別的途徑了。



同級生2 1st step～在流轉的季節中～

出版社：KSS
售價：2095日圓

喜歡《同級生2》這遊戲的讀者相信也有留意這套請來了很多著名聲優和動畫界曾經大有名堂的影山楙倫作劇本的動畫版《同級生2》。這本由KSS推出的特刊是分為上下兩冊推出的，第一冊所收錄了第一至第五話的故事、人物設計和封面插圖。由於動畫第十卷還未推出的關係，相信第二冊要多等一會才出版的了。

新GAME時間表

PlayStation

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

5月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
21日	撞球【ビリヤード・マスター】	撞球	ASK講談社	5800日圓	TAB
	グレートラグビー実況98 ワールドカップへの道	GRAND欖球 實況'98 世世界杯之道	DAZ	5800日圓	SPT
	ミラクルジャンパーズ	MIRACLE JUMPERS	BANDAI	5800日圓	不詳
	炎の料理人 クッキングファイター好	炎之料理人 COOKING FIGHTER 好	日本一SOFTWARE	價格未定	ACT
	オリンピア・高砂 バーチャパチスロIII	VIRTUA彈珠機 III	MAP JAPAN	5800日圓	ETC
	サンダーフォースV パーフェクトシステム	THUNDER FORCE V PERFECT SYSTEM	TECHNOSOFT	5800日圓	STG
	■STOLEN SONG VPICKつき	STOLEN SONG附有V PIICK	SCE	6800日圓	ETC
	★STOLEN SONG通常版	STOLEN SONG 普通版	SCE	5800日圓	ETC
	ダイナマイトボクシング	火爆拳擊	VICTOR SOFT	5800日圓	SPT
	本格の囲碁	本格圍碁	SETA	6800日圓	TAB
28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	拳皇'97	SNK	5800日圓	FIG
	★クラッシュ バンディクー(ザ ベスト)	古惑狼 (THE BEST)	SCE	2800日圓	ACT
	★マクロス DIGITAL MISSION VF-X (ザ ベスト)	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X (THE BEST)	BANDAI VISUAL	2800日圓	STG
	ガーディアン リコール~守護獣召還~	GUARDIAN RECALL~守護獸召還~	XING ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	双界儀	雙界儀	SQUARE	價格未定	FIG
	パーフェクトゴルフ2	PERFECT GOLF 2	SETA	7900日圓	SPG
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションvol.3	SANKYO FEVER 實機模擬Vol.3	TEL研究所	5800日圓	ETC
	銀河英雄伝説	銀河英雄傳說	德間書店	5800日圓	SLG
	ブロッカー(仮称)	BLOCKER(暫名)	HASP JAPAN	4800日圓	ACT
	ダウンヒル・スノー	DOWNHILL SNOW	PACK IN SOFT	5800日圓	SPT
	キッチンぱにっく	KITCHEN PANIC	PANSER SOFTWARE	4800日圓	ACT
	パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHILDA	5800日圓	ACT
	ルナ シルバースターストーリー	NUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800日圓	RPG
5月至6月	Nightmare Project<YAKATA	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG

6月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
4日	レイクダイナマイトサッカー98	DYNAMITE SOCCER 98	A-MAX	5800日圓	SOC
	■フォーメーションサッカー'98~がんばれニッ	FORMATION SOCCER'98~加油日本in France~	HUMAN	價格未定	SOC
	ワールドスタジアム2	WORLD STADIUM 2	NAMCO	5800日圓	SPT
	CRISIS CITY	CRISIS CITY	TAKARA	5800日圓	ACT
	マリーのアトリエPLUS~ザールブルグの錬	瑪莉工作室PLUS	GUST	3800日圓	SLG
	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3~	世界足球實況WINNING ELEVEN 3~World Cup France'98~	KONAMI	5800日圓	SOC
	Tから始まる物語	由T開始的故事	JALECO	5800日圓	不詳
11日	ポケット ファイター	POCKET FIGHTER	CAPCOM	5800日圓	FIG
	■ダークメサイア	黑暗救世主	ATLUS	5800日圓	AVG
	■エーベルージュ・シペシャル	EBEROUGE SPECIAL	TAKARA	5800日圓	SLG
	■キングオブパーラー2	KING OF HURLER2	TIL研究所	5800日圓	SPT
	どきどきON AIR	心跳ON AIR	BOOTM UP	5800日圓	不詳
	BASSFISHERMAN	BASS FISHERMAN	SAMMY	5800日圓	SPT
	村越正海の爆釣日本列島	村越正海之爆釣日本列島	VICTOR SOFT	價格未定	SPG
	あつナンジャリン	NANZYARIN	TSUWAN	3900日圓	不詳
14日	実況アメリカベースボール	實況美國棒球'	KONAMI	5800日圓	SPT
18日	アナザー・メモリーズ	ANOTHER MEMORIES異世界回憶	EASILY STAFF	5800日圓	AVG
	■すたあ☆もんじゃ	星之問者	GMF	5800日圓	SLG
	★はいぱぁセキュリティーズ 2	HYPER SECURITY 2	PACK IN SOFT	5800日圓	不詳
	■98甲子園	98甲子園	魔法	5800日圓	SPT
	テーマ ホスピタル	THEME HOSPITAL	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	SLG
	JGTC~オールジャパン グランドツーリ	JGTC~全日本GT賽	DIGITAL FRONTIA	5800日圓	RAC
	東京魔人学園剣風帖	東京魔人學園劍風帖	ASMIK	價格未定	SLG
	XI [sai]	XI [sai]	SCE	4800日圓	PUZ
	TOCA ツーリングカーチャンピオンシップ	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	UPSTAR	5800日圓	RAC
25日	ダブルキャスト	DOUBLE CAST	SCE	4800日圓	AVG
	■銀河お嬢様伝説ユナ~FINAL EDITION~	銀河大小姐傳說YUNA~FINAL EDITION~	HUDSON	價格未定	SLG
	★初恋ばれんたいん スペシャル	初戀情人節SPECIAL	FAIMLY SOFT	5800日圓	AVG
	ハローキティのCUBE DE CUTE	HELLO KITTY 之CUBE DE CUTE	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	ETC
	SHADOW TOWER	SHADOW TOWER	FORM SOFT WARE	5800日圓	不詳
	実戦パチスロ必勝法 サミーレヴォリューション	實戰彈珠機必勝法!SAMMY REVOLUTION	SAMMY	5800日圓	ETC
	マスモンKIDS	Q版MASTER OF MONSTER	東芝EMI	6800日圓	SLG
	ジャージーデビルの大冒険	JUDGE DEVIL之大冒險	KONAMI	5800日圓	ACT
	電撃コンストラクション落ちゲーやろうぜ	電擊CONSTRUATION落個墮落GAME	MEDIA WORKS	5800日圓	PUZ
	リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MI	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL DOMINATED MIND	SNK	6800日圓	FIG
	リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MI	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL DOMINATED MIND	SNK	價格未定	FIG
	卒業M	卒業M	E3 SOFT	價格未定	SLG
	スレイヤーズろいやる	魔劍美神SLAYERS ROYAL	角川書店	5800日圓	RPG
	プロレス戦国伝~格闘絵巻~ (仮称)	職業摔角戰國傳2~格鬥繪卷 (暫名)	KSS	5800日圓	SLG
	ハークス アドベンチャー~ヘラクレスの大冒険	HACK'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
下旬	精霊召喚~プリンセス オブ ダークネス~	精靈召喚~黑闇公主~	翔泳社	5800日圓	RPG
	■ラウ・セラピー	LOVE THERAPY	B.FACTORY	5800日圓	ETC
	夜想曲	夜想曲	PACK IN SOFT	5800日圓	AVG
	Parlor! PRO3パチンコ実機シミュレ	Parlor! PRO3彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	5600日圓	TAB
	爆走 デコトラ伝説~男一匹夢街道~	爆走!貨櫃車傳說~男一匹夢街道~	HUMAN	價格未定	RAC
6月	■COLONY WARSコロニーウォーズ	殖民地戰爭	ARTDICK	6800日圓	SLG
	■帰ってきた パチ夫くん DREAM COLLECTION	歸來的彈珠小子DREAM COLLECTION	COCONUT JAPAN	5800日圓	ETC
	■The Legend of Heroes-I&II	英雄傳說 1&2	GMF	5800日圓	RPG
	■惑星攻機隊りとるキャッツ	惑星攻機隊	FAIMLY SOFT	5800日圓	SLG
	バックガイナー~よみがえる勇者たち~飛翔	BACK狂者~甦醒的勇者們~飛翔篇	BING	5800日圓	SLG
	チェックメイト	CHECK MAID	ALTRON	6800日圓	不詳
	Q極クイズ こたえてプリース	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
	チェスマスター'98	CHESS MASTER'98	ALTRON	6800日圓	ETC
	エルフを狩るモノたちII	狩獵妖精的傢伙們II	ALTRON	價格未定	AVG
	K.O.~ザ・ライブ・ボクシング~	K.O.-THE LIVE BOXING-	ALTRON	價格未定	SPG
	プチカラット	撞磚仙女	TAITO	4800日圓	PUZ
	まわってムーチョ!	拼圖戰士	東北新社	5800日圓	ACT
	ナムコアンソロジー1	NAMCO ANTHOLOGY 1	NAMCO	5800日圓	ETC
	ヒロイン ドリーム 2	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	チョロQマリンQボート	Q版賽艇	TAKARA	5800日圓	RAC
	怒・首領蜂	怒・首領蜂	SPS	價格未定	STG
	Shadow Tower	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	Jリーグの監督になって世界をめざせ (仮称)	H.A.E~BEELZEBUB~	ACCELER	價格未定	SLG

7月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
2日	ブリーディング スタッド2	BLEEDING STUD 2	KONAMI	價格未定	SLG
	三國志WITHパワーアップキット	三國志WITH POWER UP KIT	光榮	9800日圓	SLG
9日	ファイヤーパニック~マックのレスキュー大作	火災危機~麥克之拯救大作戰~(暫名)	SCE	5800日圓	ACT
	■b.l.u.e. Legend of water	b.l.u.e. Legend of water	HUDSON	價格未定	AVG
	ポイッターズポイント2~SODOMの野望~	SODOM之野心	KONAMI	價格未定	不詳
	お嬢様特急	孃樣特急	MEDIAWORKS	6800日圓	AVG
16日	ときめきの放課後 ねっ☆クイズしよ	心跳之放課後	KONAMI	價格未定	ETC
	ビキーニャEX	比基利亞EX	ASCII	4800日圓	不詳
	花火	煙花~FANTAST~	魔法	4800日圓	不詳
	トランプしようよ	來玩啤牌吧	BOOTM UP	4800日圓	TAB
23日	遊戯王~たたかえ!カプセルモンスター~(	遊戲王~戰鬥吧!!膠囊怪物~(暫名)	KONAMI	價格未定	ETC
	■3D格闘ツクール	3D格鬥創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	■女子プロレス女王伝説 夢の対抗戦	女子摔角女王傳說 夢之對抗戰	TEL研究所	5800日圓	SPT
	■シルエットミラージュ~リプログラムドホープ	剪影幻象REPROGAMMED HOPE	TREASURE	價格未定	ACT
	センチメンタルジャーニー	SENTIMENTAL JOURNEY傷感之旅	BANPRESTO	5800日圓	TAB
	実況パワフルプロ野球98開幕版	實況POWERFUL職業棒球98開幕版	KONAMI	價格未定	SPT
30日	爆走兄弟レッツ&ゴー! エターナルウィング	爆走兄弟Let & Go!!永 之翼	JALECO	5800日圓	SLG
	■ゆうわくオフィス 恋愛課	誘惑OFFICE 戀愛課	TAKARA	5800日圓	SLG
	★HARD BOILED神経塔を破壊せよ	HARD BOILED 把神經塔破壞	GIGUE	5800日圓	不詳
上旬	★大幽霊屋敷 浜村淳の実話怪談	大幽靈屋 濱村淳的實話怪談	WINSEED	4800日圓	不詳
下旬	キャロムショット2~3Dビリヤードゲーム~	3D桌球2	AGENDA	5800日圓	SPG
7月	ZIGZAGBALL	ZIGZAGBALL	UPSTAR	5800日圓	ACT
	■DIABLO	DIABLO	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	ARPG
	■ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	■みさきアグレッシヴ!	挑戰海角!	翔泳社	5800日圓	不詳
	■レイクマスターズ2 バスフィッシング イン ジャパン	LAKE MASTER 2 BASS FISHING IN JAPAN	DAZ	5800日圓	SPT
	■Epica Stella~エピカ・ステラ~	Epica Stella	HUMAN	價格未定	SRPG
	■ブルーブレイカーバースト	BLUE BREAKER BURST	HUMAN	價格未定	AVG
	■秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	5800日圓	SLG
	★覇夢の野望 THE RACE OF CHAMPIONS	霸夢的野望 THE RACE OF CHAMPIONS	OZ CLUB	6800日圓	不詳
	蒼天の白き神の座~GREAK PEAK~	蒼天之白神之座~GREAK PEAK~	SCE	5800日圓	SLG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	スターオーシャン セカンドストーリー	STAR OCEAN SECOND STORY	ENIX	價格未定	RPG
	アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG

	アンジェリーク・デュエット プレミアムBO	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
	プリンセスメーカーポケット大作戦	美少女夢工場口袋大作戰	NINELIFE	價格未定	SLG
	SHAKE KIIDS	SHAKE KIIDS	ONDEMAND	5800日圓	ACT
	季節を抱きしめて	擁抱季節	SCE	價格未定	AVG
	ゴジラ:カードバトル(仮称)	哥斯拉:CARD BATTLE(暫名)	東寶	6800日圓	TAB
	ひっとぱっく	HEAT PARK	TOMY	5800日圓	ACT
	猫侍	貓侍	HUMAN	價格未定	AVG
	エフィカス この想いを君に…	傳情達意	元氣	價格未定	SLG
	キメろ! 英雄学園!	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	不詳
	オーバーブラッド2	OVER BLOOD 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
	エス	~es	VENTURN SOFTWARE	價格未定	不詳
	ドリーム・ジェネレーション~恋が?仕事が?	DREAM GENERATION~戀愛嗎?工作嗎?~	MASIYA	6300日圓	SLG
	私立ジャスティス学園	私立JUSTICE學園	CAPCOM	價格未定	FIG
	銃夢~火星の記憶	銃夢~火星之記憶	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	あの素晴しい弁当を2度3度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
	Final One~into the mind	Final One~into the mind~	GMF	5800日圓	ACT
	快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	價格未定	ACT

8月發售遊戲

6日	DRAGON SEEDS~最終進化形態~	DRAGON SEEDS~最終進化形態~	JALECO	5800日圓	SLG
27日	Dancing Bladeかってに桃天使	Dancing Blade任性地桃天使!	KONAMI	價格未定	不詳
8月	御神楽少女探偵団	御神樂少女探偵團	HUMAN	價格未定	AVG
	■シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	■最強の囲碁	最強之圍棋	伊藤忠商事	7800日圓	TAB
	■ピクセルドロップ	PIXEL DROP	HUMAN	價格未定	ACT
	★ザ ドラッグストア(仮称)	THE DRAG STORE(暫稱)	HUMAN	價格未定	不詳
	封神演義	封神演義	光榮	6800日圓	SRPG
	ドキドキプリティーリーグ熱血女青春記	心跳PRETTY LEAGUE乙女青春日記	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	KING OF BOWLING 2 プロフェッショナル編	KING OF BOWLING 2	COCONUT JAPAN	價格未定	不詳
	川のぬし釣り~秘境を求めて~	河邊垂釣~追尋秘境	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
	AZITO2(仮称)	AZITO 2(暫名)	BANPRESTO	5800日圓	不詳
	エコーナイト	ECHO NIGHT	FROM SOFTWARE	5800日圓	AVG
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	ピノッチアのみる夢	木偶之夢	BANDAI	5800日圓	SLG
	あのこどこのこ(仮称)	那孩子是哪裏的孩子(暫名)	SUCCESS	價格未定	SLG

9月以後發售遊戲

9月3日	メタルギア ソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	6800日圓	AVG
9月10日	★ドルフィンズドリーム	DOLPHIN STREAM	KONAMI	價格未定	不詳
9月	天下統一	天下統一	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	■スターライトスクランブル 恋愛候補生	STARLIGHT SCRAMBLE戀愛候補生	KSS	價格未定	SLG
10月22日	■火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
10月	サンパギータ	森巴結他	SCE	價格未定	AVG
11月下旬	バトルシップ・ヤマト	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	STG
	グリントグリッター	GREEN GLITTER	KONAMI	價格未定	不詳
11月	雪割りの花	雪割之花	SCE	價格未定	AVG
12月10日	トゥルー・ラブストーリー2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
12月下旬	エストポリス伝記III ルーイン・チェイサーズ	四狂神物語III	日本FLEX	5800日圓	RPG
12月	奏楽都市OSAKA	搖滾都市OSAKA	KING RECORD	6800日圓	SLG
	さくま式人生ゲーム	佐久馬式人生遊戲	TAKARA	5800日圓	TAB

98年發售預定遊戲

98年夏	RYU-Z BOY	RYU-Z BOY	ASK講談社	價格未定	PUZ
	★The Legend of Heroes英雄伝説4朱紅い雫	英雄傳說4朱紅色的水滴(暫稱)	GMF	5800日圓	RPG
	■グランドセフトオート	GTA	SYSCOM ENTERTAINMENT	6800日圓	ACT
	Jaja馬カルテットMega Dream	Jaja馬四重奏 Mega Dream Destruction+	GMF	5800日圓	SLG
	ギャングウェイ モンスター	GANG WAY MOSTER	SME	5800日圓	不詳
	新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち	新世紀EVANGELION EVA與愉快的朋友們	GAINAX	6800日圓	TAB
	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	拳皇 京	SNK	5800日圓	FIG
	鋼仁戦記(GO-JIN SENKI)	鋼仁戰記	TMF	價格未定	SLG
	Juggernaut~戦栗の扉~	戰慄之門	TMF	價格未定	AVG
	プリンセスメーカーGO! GO! プリンセス	美少女夢工場GO!GO!公主	NINELIVES	價格未定	SLG
	デジタルアートコレクション ヒロヤマガタ(仮	DIGITAL ART COLLECTION(暫名)	IMAGINEER	2000日圓	ETC
	ラヴェイジティ・シー・エックス	RADIACITY 3X	V NET	5800日圓	STG
	SNKファン-CD 餓狼伝説	SNK FAN-CD 餓狼傳說	SNK	價格未定	ETC
	Code R	Code R	QUINTETTE	價格未定	RAC
	D-0 Single Basketball	D-0 Single Basketball	JORDAN	5800日圓	SPT
	七英雄物語~レーミリアの奇跡~(仮称)	七英雄物語(暫名)	BANDAI VISUAL	5800日圓	RPG
	リアルロボット戦線	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	英雄志願-Gal Act Heroism-	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	ADVANCED V.G. 2	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
	みつめてナイトR大冒険編	凝望騎士R大冒險編	KONAMI	價格未定	AVG
	ボンバーマンファンタジーレース	BOMBER FANTASYRACE	HUDSON	價格未定	RAC
	ATHENA。~Awakening From The Ordinary Life。	ATHENA~Awakening From The Ordinary Life~	SNK	價格未定	AVG
	ガブル	GUBBLE	ASK講談社	價格未定	ACT
	メリーメント キャリング キャラバン	MERRYMEN CARRYING CARAVAN	imadio	5800日圓	SLG
	ブルムイ・ブルムイ	Prumui Prumui	CULTURE PUBLISHER	價格未定	ARPG
	ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ 新た	超人迪加 & 超人戴拿 兩道新的光芒	BANDAI	5800日圓	ACT
	クライシスビート	CRAZY BEAT	BANDAI	5800日圓	FIG
	スピンテイル	迴旋尾巴	BANDAI	5800日圓	ACT
	ミリオンクラシック	百萬馬王	BANDAI	5800日圓	SLG
	時をかける少女	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	STAR WARS MASTERS(仮称)	STAR WARS MASTERS(暫名)	BPS	5800日圓	FIG
	スペクトラルフォースII	SPECTRAL FORCE II	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	ジングルキャッツ~ラブパラ大作戦の巻~	SINGLE CAT情花大作戰之巻	SME	4800日圓	SLG
	フィフスエレメント	第五元素	HUDSON	價格未定	AVG
	SDガンダムジェネレーション	SD 高達世代	BANDAI	5800日圓	SLG
	刻命館2(仮称)	刻命館2(暫名)	TECMO	5800日圓	ETC
	アルバレアの乙女~麗しの聖騎士たち~	艾巴尼亞之少女~美麗的聖騎士們	MASIYA	價格未定	SLG
	FIGHTING EYES	FIGHTING EYES	SOLAN	價格未定	不詳
	1on1	1 on 1	MACHILDA	5800日圓	SPG
	Noel La neige Special	Noel La neige Special	PIONEER LDC	價格未定	ETC
	SPAWN The ETERNAL	不死戰士再生俠	HUDSON	價格未定	ACT
	Kitty The Kool!カブキでDANCE!DANCE!!DANCE!	Kitty The Kool!歌舞伎DANCE!DANCE!!DANCE!!!(暫名)	IMAGINEER	價格未定	ACT
	ウキウキ釣り天国~川物語~	釣魚天國~川物語	TEICHIKU	5800日圓	SLG
	スーパーエンデューロ(仮称)	超級耐力賽(暫稱)	MASIYA	價格未定	RAC
	ジャーム-狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	スーパーアドベンチャー ロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	バウンティソード・ダブルエッジ	BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE	PIONEER LCD	價格未定	SLG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	Brave Fencer武蔵伝	BRAVE FENCER武藏傳	SQUARE	價格未定	ARPG
	破壊王~KING OF CRUSHER~	破壞王~KING OF CRUSHER~	FIVE COMMUNICATIONS	價格未定	FIG
	KNIGHT &BABY	KNIGHT &BABY	THOM SOFT	價格未定	不詳
	H.A.E~BEELZEBUB~	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	毎日猫曜日	每日貓曜日	BANDAI	5800日圓	SLG
	勇者王ガオガイガー	勇者王加奧加爾加	TAKARA	價格未定	不詳
	久遠の侔	久遠之侔	HORK	價格未定	不詳
98年秋	黒い瞳のノア~Cielgris Fantasm~	黑眼睛之羅亞~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	RPG
	■R・TYPE∇	R.TYPE DELTA	IREM SOFTWARE	價格未定	STG
	Dance!Dance!Dance!	Dance!Dance!Dance!	KONAMI	價格未定	不詳
	エリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術師2	愛莉工作室 鍊金術士2	GUST	5800日圓	SLG
	タワードリーム2	TOWER DREAM 2	AKUSERA	5800日圓	ETC
	パイロットになろう!	成為駕駛員吧!	PACK IN SOFT	價格未定	SLG
	ザ・エアーズ	THE AIRS	PACK IN SOFT	價格未定	不詳
	エクサフォーム	ECSAFORM	BANDAI VISUAL	6800日圓	RPG
	目指せ!ミリオンセラー(仮称)	目標!暢銷作品(暫名)	富士通電腦系統	價格未定	TAB
	モンスターコンプリワールド	完全怪物世界	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	BOYS BE...2nd Season(仮称)	BOYS BE...2nd Season(暫名)	講談社	5800日圓	AVG
	胸騒ぎの予感	心緒不寧之預感	講談社	價格未定	不詳
	To Heart	To Heart	Leaf	價格未定	AVG
	快刀乱麻	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
	ジルオール	Zill O'll	光榮	6800日圓	RPG
	デストレーガ	DESTREGA	光榮	5800日圓	FIG
	DEEP FREEZE	DEEP FREEZE	SAMMY	價格未定	AVG
	あいたくて~your smiles in m	想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
98年冬	幻想水滸伝 2	幻想水滸傳 II	KONAMI	價格未定	RPG
	★マール王国の人形姫	瑪魯王國的公仔公主	日本SOFTWARE	價格未定	SRPG
	PATLABOR THE GAME(仮称)	機動警察THE GAME(暫名)	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG
	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2(仮称)	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2(暫名)	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
	いつか重なりあう未来(あした)へ-BOTT	給有一天會重遇的未來-BOTTOM TOP-	SME	價格未定	SLG
	にじいろトゥインクル ぐるぐる大作戦	GURUGURU大作戰	ASCII	價格未定	不詳
	Lovers Game's plus~かな	LOVE GAME'S plus(暫名)	Tears	價格未定	SPT
98年	新世代ロボット戦記BRAVE SAGA	新世代機械人戰記 BRAVE SAGA	TAKARA	6800日圓	SLG
	serial experiments lain	serial experiments lain	PIONEER LDC	價格未定	SLG
	ウェルトオブ・イストリア	WELT OF EASTORIA	HUDSON	價格未定	RPG
	ASH TO ASH(仮称)	ASH TO ASH(暫名)	E3 STUFF	價格未定	FIG
	ドリキン土屋圭市サーキットバトル(仮称)	DRIFT KING土屋圭市賽道戰鬥(暫名)	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
	にじいろトゥインクル	虹色閃光	ASCII	價格未定	SLG

★:今期新增之遊戲

■:更改發售日期、售價、名字之遊戲

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
★エンドセクター	END SECTOR	ASCII	價格未定	不詳
ナムコアンソロジー2	NAMCO ANTHOLOGY 2	NAMCO	價格未定	ETC
3Dロボットシューティング[ダブロー・イ・	3D機械人射擊(暫名)	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
エフィカス この想いを君に	把思念獻給你	元氣	價格未定	STG
マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
Tempest X3	Tempest X3	J.WING	價格未定	STG
まじっくあにまるず	MAGIC ANIMALS	J.WING	價格未定	SLG
激突！スキーバトル(仮称)	激突!!滑雪戰鬥(暫名)	I'MAX	5800日圓	SPT
きまぐれマイベイビィ~娘のスゴロク成長記~	心情浮動 MY BABY	AKUSERA	5800日圓	ETC
深海伝説マーメノイド(仮称)	深海傳説 人魚洛依多(暫名)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
ストライク ジャガー	STRIKE JAGUAR	GAPS	價格未定	STG
ARKS 1000~目指せ 究極の召喚師~	ARKS 1000~目標!究極召喚師~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
玉テオ物語(仮称)	玉繭物語(暫名)	元氣	價格未定	RPG
真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人(暫名)	J・WING	8900日圓	TAB
ひとつやふたつ…いつつや怪談 日本たられば	一，二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
■2999年のゲーム・キッズ	2999年之遊戲小子	SCE	價格未定	ETC
爆弾小僧 スクープ ザ キッド(仮称)	爆彈小子(暫名)	Tears	價格未定	ACT
ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA~	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
聖龍伝説~外伝~	聖龍傳説~外傳~	BAP	5800日圓	FIG
マス・デストラクション~お父さんにもできる	MASS DISTRUCTION	BMG JAPAN	5800日圓	STG
Dear Friends	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
バックガイナ~よみがえる勇者たち~-完結編	"BACK佳拿~甦醒的勇者們~-完結編[之後,向着明天]"	BING	5800日圓	SLG
蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
MELT~フューチャリングエティ by アイ	MELT	MAP JAPAN	5800日圓	STG
リフレインラブ2	REFRAIN LOVE 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG

99年發售預定遊戲

發售日	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
99年2月	モンスター・コレクション(仮称)	MONSTER COLLECTION(暫名)	角川書店	價格未定	不詳
99年春	サーキットの狼	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC
	リング(仮称)	RING(暫名)	角川書店	價格未定	不詳
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

發售日	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
發售日未定	★WIZARD'S HARMONYアナザーストーリー	WIZARD'S HARMONY ANOTHER STORY	ART SYSTEM WORKS	價格未定	AVG
	★バトルアスリーテス大運動会GTO	BATTLE ATHLETE大運動會GTO	INCREMENT P	5800日圓	RAC
	★魔女っ子大作戦	魔女大作戰	BANDAI	價格未定	不詳
	カプコン ジェネレーション~第1集 撃墜王の	CAPCOM GENERATION~第1集 擊墜王之時代~	CAPCOM	價格未定	STG
	カプコン ジェネレーション~第2集 魔界と騎	CAPCOM GENERATION~第2集 魔界與騎士~	CAPCOM	價格未定	ACT
	カプコン ジェネレーション~第3集~	CAPCOM GENERATION~第3集~(暫名)	CAPCOM	價格未定	不詳
	カプコン ジェネレーション~第4集~	CAPCOM GENERATION~第4集~(暫名)	CAPCOM	價格未定	不詳
	カプコン ジェネレーション~第5集~	CAPCOM GENERATION~第5集~(暫名)	CAPCOM	價格未定	不詳
	眠ノテオ	眠之繭	ASUMIC ENTERTENMENT	價格未定	不詳
	デジタルアートコレクションヒロヤマガタ	DEGITAL COLLECTION	IMEGIA	2000日圓	不詳
	アクチュア アイスホッケー	ACTUA 冰上曲棍球	KONAMI	5800日圓	SPT
	バッドモジョ	bad mojo	OPENBOOK9003	5800日圓	AVG
	MTBダートクロス	MTB	SAMMY	價格未定	不詳
	ウィザードリィ~DIMGUIL~	WIZARDRY~DIMGUIL~	ASCII	價格未定	RPG
	ガレリアンズ	嘉莉安斯	ASCII	價格未定	AAVG
	オアシスロード	綠洲之王	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭的遺產~	KONAMI	5800日圓	STG
	新格闘(仮称)	新格鬥(暫名)	KONAMI	價格未定	FIG
	だれでもゲーム銀河英雄伝説~GO! GO! カ	誰人都遊戲銀河英雄傳説~GO GO CASINO編(暫名)	德間書店	4800日圓	TAB
	だれでもゲーム銀河英雄伝説~GO! GO! ず	誰人都遊戲銀河英雄傳説~GO GO擲骰子編(暫名)	德間書店	4801日圓	TAB
	Cybernetic EMPIRE	Cybernetic EMPIRE	日本TELENET	價格未定	SLG
	ソルディバイド	SOLDIVIDE	ATLUS	價格未定	STG
	トラップガンナー	TRAPGUNNER	ATLUS	價格未定	STG
	ユーラシアエクスプレス殺人事件	EURASIA EXPRESS殺人事件	ENIX	價格未定	AVG
	HARD EDGE(仮称)	HARD EDGE(暫名)	SUNSOFT	價格未定	不詳
	バーチャル競艇'98	VIRTUA競艇'98	日本物產	價格未定	RAC
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	Tiger Woods & the PGA TOUR(仮称)	Tiger Woods & the PGA TOUR(暫名)	ELECTRONIC ARTS	價格未定	SPT
	ロビン・ロイドの冒険	羅賓羅爾之冒險	GUST	價格未定	AVG
	トリフェルズ魔法学園	多利弗斯魔法學園	ASCII	價格未定	AVG
	頭文字D(仮称)	頭文字D(暫名)	講談社	5800日圓	RAC
	マキシマムフォース	MAXIMUM FORCE	GAME BANK	5800日圓	ACT
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	厄惨(仮称)	厄慘(暫名)	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	L. S. D.	L.S.D.	ASMIK	價格未定	ETC
	アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	5800日圓	SLG
	宇宙機動VANARK	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
	森の王国(仮称)	森林王國(暫名)	ASMIK	價格未定	SRPG
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	ツタンカーメンの遺言(仮称)	傳説幪面人的遺言(暫名)	WIZARD	價格未定	AVG
	ドラゴンクエスト VII	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
	デビュー 21	誕生 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	メイン・ローター(仮称)	MING ROTOR(暫名)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	FLY(仮称)	FLY(暫名)	MDB	價格未定	AVG
	ダンジョン&ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮称)	西拉薩傳説 黃金之帝國(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	飛龍の拳コレクション(仮称)	飛龍之拳COLLECTION(暫名)	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	NHL オープンアイス(仮称)	NHL OPEN ICE(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
	ときめきメモリアル2(仮称)	心跳回憶2(暫名)	KONAMI	價格未定	SLG
	ドルフィンドリーム	海豚夢	NACOM	價格未定	ACT
	青山ラブストーリーズ	青山愛的故事	KONAMI	價格未定	AVG
	DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
	FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
	GRUDA	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
	PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
	バーチャルリモコン(ヘリポートー)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	Adidas Power Soccer Int	Adidas Power Soccer International'97	SCE	5800日圓	SOC
	NFL GAME DAY(仮称)	NFL GAME DAY(暫名)	SCE	價格未定	SPT
	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
	ワンダラーズショック1950アメリカンドリ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
	エスケイパー	逃亡者	SME	價格未定	AVG
	BOUNDY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	true/real/fantasy	true / real / fantasy	DREAM CUBE	5800日圓	RPG
	ディレクター(仮称)	DIRECTOR(暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
	JUMP KID(仮称)	JUMP KID(暫名)	NEW	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BARDY	價格未定	SPT
	プレステボンバーマン(仮称)	PlayStation BOMBERMAN(暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
	ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	8800日圓	AVG
	メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
	グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	LIPROS(仮称)	LIPROS(暫名)	VISUAL ART	價格未定	ACT
	オーガリアン亜人伝(仮称)	OGARIAN亞人傳(暫名)	VISUAL ART	價格未定	RPG
	ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
	重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
	ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
	FAVORITE DEAR	FAVORITE DEAR	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	メルクリウス プリティ	MERCURY'S PRETTY	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	いただきストリートゴージャスキング	STREET GORGEOUS KING	ENIX	價格未定	不詳
	OPTIONチューニングカーバトル改	OPTION TURNING CAR BATTLE改	MTO	價格未定	RAC

SATURN

5月發售遊戲

發售日	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
21日	■バロック	BAROQUE	STING	6800日圓	RPG
	SHADOWS OF THE TUSK	SHADOWS OF THE TUSK	HUDSON	5800日圓	不詳
	アイドル麻雀ファイナルロマンス4	IDOL麻雀FINAL ROMANCE 4	VIDEO SYSTEM	6800日圓	TAB
	メルティランサーRE-INFORCE	MELT LANCER RE-INFORCE	IMEDIO	7800日圓	SLG
	メルティランサーRE-INFORCEスペシャルエディション	MELT LANCER RE-INFORCE SPECIAL EDITION	IMEDIO	8800日圓	SLG
	スーパーリアル麻雀P7	SUPER REAL麻雀P7	SETA	7800日圓	TAB
28日	無人島物語Rふたりのラブラブ愛ランド	無人島物語R 兩人的愛之大地	KSS	5800日圓	AVG
	GT 24	GT 24	JALECO	5800日圓	RAC
	少女革命ウテラ いつか革命される物語	少女革命 何時開始革命故事	SEGA	6800日圓	AVG
	王様ゲーム	皇帝遊戲	SOSHIETTA代官山1	6800日圓	ETC
	グランディア~デジタルミュージアム~	GRANDIA~DIGITAL MUSEUM~	GAMEART	3500日圓	ETC

6月發售遊戲

4日	もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	5800日圓	ACT
	ファインドラブ2~The Simulation Game~	FIND LOVE 2~The Simulation Game~	DAIKI	價格未定	SLG
11日	AI将棋サターン版	AI將棋SATURN版	ASCII	6800日圓	TAB
	■ワールドカップ 98 フランス~Road to Win~	法國世界杯'98 往勝利之路	SEGA	5800日圓	SOC
	■日本代表チームの監督になろう! 世界初、サッカーRPG	成為日本代表隊監督！世界首個足球RPG	ENIX	價格未定	SRPG
18日	村越正海の爆釣日本列島	村越正海之爆釣日本列島	VICTOR SOFT	價格未定	SPG
	■ケリオトッセ	KERIOTOSSE	増田屋COPORATION	4800日圓	ACT
	■ラングリッサーV~ジエンド オブ レジェンド~	LANGRISSER V~傳說之終結~	MASIYA	6300日圓	SRPG
	リンダキューブ完全版	LINDA 3完全版	ASCII	6800日圓	RPG
	プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場 夢見妖精	NINELIFES	5800日圓	SLG
	ウルトラマン図鑑 3	超人圖鑑3	講談社	價格未定	ETC
25日	クロス探偵物語もつれた7つのラビリス	CROSS偵探故事纏著7個LABYRINTH	WAKUJAM	6800日圓	AVG
	■GAME BASIC for SEGA SATURN (仮称)	GAME BASIC for SEGA SATURN(暫名)	ASCII	12800日圓	ETC
	水木しげるの妖怪図鑑 総集編	水木茂之妖怪圖鑑 總集編	講談社	5800日圓	ETC
6月	ソルヴァイス	SOLVICE	ALTRON	價格未定	不詳
	■Project X2	PROJECT X2	COCONUT JAPAN	6800日圓	不詳
	イメージファイト & Xマルチプライ / アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	エルフを狩るモノたII	狩獵妖精的傢伙們II	ALTRON	價格未定	AVG
	エーベルージュ・スペシャル~	EBEROUGE SPECIAL	TAKARA	5800日圓	AVG
	頭文字D~公路最速伝説~	頭文字D~公路最速傳説~	講談社	5800日圓	RAC

7月發售遊戲

2日	アナザーメモリーズ	ANOTHER MEMORYS	STAR LIGHT MARRY	5800日圓	不詳
9日	ポケット ファイター	POCKET FIGHTER	CAPCOM	5800日圓	FIG
	■探偵神宮寺三郎~夢のおわりに~	偵探神宮寺三郎~向夢之終結~	DATA EAST	5800日圓	AVG
	Code R	Code R	QUEEN TET	價格未定	RAC
	お嬢様特急	孃樣特急	MEDIAWORKS	6800日圓	AVG
16日	DRUID 闇への追跡者	DRUID向黑暗的追蹤者	光榮	6800日圓	AVG
	■DEEP FEAR	DEEP FEAR	SEGA	價格未定	AVG
23日	■ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	■ルナ 2 エターナルブルー	LUNAR 2 ETERNAL BLUE	角川書店	7800日圓	RPG
7月	アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	アンジェリーク・デュエット プレミアムBOX	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
	■お嬢様を狙え	襲撃千金小姐	CRYSTAL VISION	6800日圓	不詳
	ドリーム・ジェネレーション~恋か?仕事か?	DREAM GENERATION~是戀愛?是工作?!~	MASIYA	6300日圓	AVG

8月以後發售遊戲

8月	■シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
9月	デジタルモンスター	DIGITAL MONSTER	BANDAI	價格未定	SLG
11月	ファルコムクラシックス II	FALCOM CLASSIC II	日本VICTOR	5800日圓	ETC

98年發售預定遊戲

98年夏	ミレニアムファイア	MILLENNIUM FIRE	BANDAI	5800日圓	STG
	■電車でGO!	電車GO!	日本FLEX	5800日圓	SLG
	ハイスクールテラストーリー	HIGH SCHOOL TERA STORY	KIDS	5800日圓	不詳
	魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
	魔法使いになる方法	變成魔法師的方法	TGL	5800日圓	SLG
	ルパン三世 ピラミッドの賢者	雷朋三世 金字塔的賢者	ASMIK	5800日圓	ACT
	アストラスーパースターズ	亞斯特拉超級巨星	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	バッケンローダー	BACKEN LOADER	SEGA	5800日圓	SPG
	スーパーアドベンチャー ロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
	ブラックマトリクス	BLACK / MATRIX	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
	フレンズ~青春の輝き~	FRIENDS~青春的光輝~	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	シャイニング・フォースIII シナリオ 3 (仮称)	SHINNING FORCE III SCENARIO.3 (暫名)	SEGA	4800日圓	ARPG
	海辺でリーチ!	海邊麻雀	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	TNT<THE NEXT TETRIS>	TNT<THE NEXT TETRIS>	BBS	價格未定	不詳
98年秋	アドヴァンストV.G.2	ADVANCED V.G.2	TGL	6800日圓	STG
	ワーズ・ワース	WORSE WARS	ELF	價格未定	RPG
98年冬	七つの秘館 戦慄の微笑	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	7800日圓	AVG
98年	スレイヤーズろいやる2	魔劍美神ROYAL 2	角川書店	價格未定	SRPG
	3Dロボットシューティング [ダブロー・イ・ゼロウ]	3D機械人射擊	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	SEGA AGES / ギャラクシーフォース II	SEGA AGES / GALAXY FORCE II	SEGA	價格未定	STG
	エドワード・ランディ / アーケードギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	J リーグ エキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	真髄・碁仙人 (仮称)	真髓・圍棋仙人(暫名)	J.WING	8900日圓	TAB
	エチュード (仮称)	E-tude(暫名)	拓洋興業	價格未定	AVG

99年發售預定遊戲

99年春	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

發售日未定	★Pia キャロットへようこそ2!!	歡迎來到PIA CARROT 2	NEC INTER CHANNEL	價格未定	AVG
	カプコン ジェネレーション~第1集 撃墜王の時代~	CAPCOM GENERATION~第1集 擊墜王之時代~	CAPCOM	價格未定	STG
	カプコン ジェネレーション~第2集 魔界と騎士~	CAPCOM GENERATION~第2集 魔界與騎士~	CAPCOM	價格未定	ACT
	カプコン ジェネレーション~第3集~	CAPCOM GENERATION~第3集~(暫名)	CAPCOM	價格未定	不詳
	カプコン ジェネレーション~第4集~	CAPCOM GENERATION~第4集~(暫名)	CAPCOM	價格未定	不詳
	カプコン ジェネレーション~第5集~	CAPCOM GENERATION~第5集~(暫名)	CAPCOM	價格未定	不詳
	幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	3980日圓	RPG
	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲	惡魔城 X~月下之夜想曲~	KONAMI	4800日圓	ACT
	制服~ハイスクールカウントダウン~	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	リアルサウンド2~霧のオルゴール~	REAL SOUND ~2 霧之音樂盒	WARP	5800日圓	AVG
	ソルディバイド	SOLDIVIDE	ATLUS	價格未定	STG
	ダンジョンズ & ドラゴンズ コレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	雷電ファイターズ	雷電FIGHTERS	EA VICTOR	5800日圓	STG
	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー FOR SEGANET (仮称)	超級迷你四驅工廠 FOR SEGANET (暫名,MODEM専用)	SEGA	2800日圓	SLG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	ダービースタリオン (仮称)	打吡大賽馬(暫名)	ASCII	價格未定	SLG
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	モンスターメーカー・ホーリーダガー	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SLG
	神罰　人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
	ワーズ (仮称)	"WARRZ(暫名,MODAM 專用)"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
	MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王(4M擴張RAM専用)	CAPCOM	價格未定	FIG
	X2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
	バイオハザード 2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	無人島物語外伝 考古学者 高持慎一郎 (仮称)	無人島物語 考古學者 高持慎一郎(暫名)	KSS	5800日圓	AVG
	コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
	Virtual THEATER 1 天国に行けないパパ	Virtual THEATHER 1	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 2 ボーズ・ライフ	Virtual THEATHER 2	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 3 インターセプター	Virtual THEATHER 3	SUCCESS	6800日圓	ETC
	フェイク ダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	マスター オブ モンスターズ 黄昏の指輪 (仮称)	怪物之王 黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	現代大戦略STRIKES (仮称) ワーズ (仮称)	現代大戰略Strikes(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	ソニック ザ ファイターズ (仮称)	SONIC THE FIGHTERS(暫名)	SEGA	價格未定	FIG
	バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
	ハート オブ ダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
	超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
	開運 なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
	BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN 電腦接續TYPE	徳間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN STAND ALONE TYPE	徳間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	レクイエム (仮称)	安靈曲(暫名)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	ファンズフォルム	FANS FORME	日本MMI Technology	價格未定	AVG
	SUPER 301 S.Q. (仮称)	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
	USドラッグチャンプ (仮称)	U.S. DRUG CHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
	スチームパイレーツ (仮称)	汽船海賊(暫名)	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
	サターンボンバーマン (仮称)	SATURN BOMBERMAN(暫名)	HUDSON	價格未定	ACT
	かもめ大作戦~女神たちのささやき~	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
	パチンコファイター (仮称)	彈珠戰士(暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
	ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

	スタートリング. オデッセイ 1	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
	ブルーボリューションスタートリング. オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
	スタートリング. オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
	モニカの城	莫烈嘉之城	PIONEER LDC	6800日圓	ARPG

N64

5月發售遊戲

5月	■パチンコ365日	彈珠機365日	SETA	6980日圓	ETC
29日	エクストリームG	EXTREME G	ACCLAIM JAPAN	6800日圓	SPT
	スーパースピードレース64	SPUER SPEED RACE 64	TAITO	6800日圓	RAC

6月發售遊戲

4日	実況 ワールドサッカー~World Cup France'98~	實況世界足球~法國世界杯'98~	KONAMI	7800日圓	SOC
6月	デザエモン3D	設計衛門3D	ATHENA	7800日圓	ETC
	プロ指南麻雀「兵」	職業指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB

7月發售遊戲

16日	オリンピックホッケーナガノ/98	滑雪奧運會於長野98	KONAMI	6800日圓	SPT
23日	RAKUGAKIDS	RAKUGAKIDS	KONAMI	價格未定	不詳
24日	★スーパービーダマンバトルフェニックス64	SUPER BEATER MAN BATTLE PHENIX 64	HUDSON	6800日圓	不詳
7月	アリスのわくわくトランプワールド トランプコレクション3	愛麗斯之瘋狂撲克世界 撲克大全集3	BOTTOM UP	價格未定	TAB
	★STAR SOLDIER VANISHING EARTH	STAR SOLDIER VANISHING EARTH	HUDSON	價格未定	不詳
	チョロQ64	CHORO Q 64	TAKARA	價格未定	RAC
	忍たま乱太郎64	忍者亂太郎64	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT

8月以後發售遊戲

8月	走れボクの馬	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
11月	おねがいモンスター	求求你怪獸	BOTTOM UP	6800日圓	不詳

98年發售預定遊戲

98年夏	Let's スマッシュ	Let's SMASH	HUDSON	價格未定	SPT
	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
	ポケモンスタジアム	POCKET MONSTER運動場(64DD專用)	任天堂	價格未定	SPT
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	キングヒル64ーエクストリームスノーボーディングー	KING HILL 64~EXTREME SNOW BOARDING	KEMCO	價格未定	RAC
98年秋	ポケモンスナップ	POCKET MON SNAP	任天堂	價格未定	ACT
	バンジョーとカズーイの大冒険	BANJO與KAZOOIE之大冒險	任天堂	6800日圓	ACT
	ゼルダの伝説64 時のオカリナ	煞爾達傳說 64 時之洋壎	任天堂	6800日圓	ARPG
	トニックトラブル	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳
	爆笑人生64 めざせ! リゾート王	爆笑人生64 目標！避暑王	TAITO	價格未定	TAB
	ビーダマン64	B-DA MAN	HUDSON	價格未定	ACT
98年	フライトシミュレーター(仮称)	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	レースゲーム(仮称)	賽車遊戲（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	飛龍の拳TWIN2	飛龍之拳TWIN2	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG

發售日未定遊戲

未定	ファイティング カップ	FIGHTING CUP	IMAGINEER	6800日圓	FIG
	F-ZERO X	F-ZERO X	任天堂	6800日圓	RAC
	NBAバスケットボール(仮称)	NBA藍球（暫名）	VIDEO SYSTEM	6800日圓	SPT
	マリオアーティスト タレントメーカー	MARIO ARTIST TALENT MAKER(64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー	MARIO ARTIST PICTURE MAKER(64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー	MARIO ARTIST POLYGON MAKER(64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	ピカチュウげんきでちゅう(仮称)	比格治健康嗎（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	カービィのエアライド(仮称)	卡比的AIR RIDE(暫名)	任天堂	價格未定	ACT
	超空間ナイタープロ野球キング2	超空間夜間職業棒球王2	IMMAGINEER	6800日圓	SPT
	エル テイル(仮称)	EL TILL（暫名）	IMAGINEER	6980日圓	RPG
	キラッと解決 64探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	6980日圓	AVG
	スノー スピーダー	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	6980日圓	RAC
	金田一少年の事件簿(仮称)	金田一少年之事件簿(暫名)	HUDSON	價格未定	AVG
	ハイブリッドヘブン(仮称)	HIGH BRIDE HAVEN(暫名)	KONAMI	價格未定	ARPG
	悪魔城ドラキュラ 3D(仮称)	惡魔城 3D（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
	クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION(仮称)	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION(暫名)	TOMY	價格未定	SLG
	キャバリーバトル3000	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
	MOTHER 3 奇怪生物の森	MOTHER 3 奇怪生物之森(64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
	ウルトラドンキーコング(仮称)	超級DONKEY KONG(暫名：64DD專用)	任天堂	價格未定	ACT
	クライマー(仮称)	CLIMBER（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	ETC
	ゴルフ(仮称)	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	シムシティ 64(仮称)	SIMCITY 64(暫名：64DD專用)	任天堂	價格未定	SLG
	スーパーマリオ RPG 64(仮称)	超級瑪利奧RPG 2(暫名：64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
	ゼルダの伝説64(仮称)	煞爾達傳說64(暫名：64DD專用)	任天堂	價格未定	ARPG
	バキーブキー(仮称)	BAKIBUKI（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	ボディ ハーベスト(仮称)	BODY HARVEST(暫名)	任天堂	價格未定	ETC
	ぬし釣り64	湖旁釣魚64	PACK IN SOFT	價格未定	SPT

超級任天堂

5月發售遊戲

5月	レッキングクルー98	WRECKING CREW98	任天堂	3800日圓	不詳
	平成新鬼ヶ島(前編)	平成新鬼島(前編)	任天堂	3800日圓	不詳
	平成新鬼ヶ島(後編)	平成新鬼島(後編)	任天堂	3800日圓	不詳

發售日未定遊戲

未定	ああっ女神さまっ(仮称)	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG
	マジックボール	MAGIC BALL	PAW	6800日圓	TAB

NEO・GEO

6月發售遊戲

25日	メタルスラッグ2	METAL SLUG 2(CD-ROM)	SNK	價格未定	ACT

7月發售遊戲

7月	リアバウト餓狼伝説2ザ・ニューカマーズ	REAL BOUT餓狼傳說3 THE NEW COMERS(CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG





人到中年米奇話——

上星期匆匆的去了一趟日本，雖然剛於三月去了一次，但今次去卻發覺有限多改變——自動販賣機的汽水售價加了10日圓；松屋的牛肉飯售票機竟然加設了存根，可是售價卻加到400日圓，而且分量也少了；池袋站前的地盤終於完工，原來是間卡拉OK。

《FFVIII》的發表會結束後，跟朋友到會場對面一家很特別的咖啡室閒聊。那間店子的老闆娘是個看來很悠閒的人，看來她開那店子只不過是為了消磨時間。不知甚麼原因，當我向她取茶匙想攪勻我所點的冰咖啡時，她叫我不要那樣。到底沒有混和的牛奶和咖啡是不是好喝一點，我到現在還搞不清楚。

如無意外，今天我也是在日本，應該是在忙於寫世嘉的新機的稿件吧？和去年一樣，今年的生日同樣是在日本度過。今年的生日蛋糕要插三支臘燭了，祝也是今天生日的你也生日快樂。

「古拉拉_B的「特別鳴謝」（排名不分男女老幼新舊先後，版位所限未能盡錄實在抱歉）

爸爸、媽媽、妹妹、雷神、家裏的五隻狗狗、各位編輯部、美術部和攻略部的同事、Kris、Enoch、強化新類型人間、草草曲奇KK、飛天豬Bill、第三適格者碇、海怪俠、Bergkamp、EVA02-改、橘右京、叻天各位大哥大姐、GraveYard內各位活死人、笑聲隊各位大哥大姐、Meoow's_toilet的朋友們、舊校校長何老師及同學們、TC的同學們及SU的真人版XO—Pauline、抽屜裏的撈麵糖果朱古力蛋糕及有菌飲品、家裏的電腦、床和廁所、搖搖、到了深夜還在行駛的通宵小巴、每天送我上班的鞋、寫着1363290的一隻蕉、……（下刪一萬字）實在十分感謝各位對我的支持，為了你們，我會做得更好！

又是時候工作了……

TAZ 回覆讀者 Billy Char 的來信

收到你的來信真的是又驚又喜，因為上期我寫那篇反駁別人言論的編者話言詞的確太過低俗，看回亦感到有點後悔。但是，竟然有人來信叫我再寫關於高達的資料…真是有點受寵若驚！說到有關高達的知識，TAZ只屬中下水平，比起G＋的RayRay和HyperPC的HAJIME實在是九牛一毛而已…

1）無論如何，現在先回答你的問題：由於高達已經是20年前的作品，有不少資料性的書籍已經絕版多時，現時可在市面以合理價格購買的新書有（1）GUNDAM大全集98' 約200元，此書囊括了絕大部份MS和MA的資料，值得收藏。（2）Model Graphix Special一系列高達模型書 各售180元至200元，尤其推薦介紹S高達的GUNDAM SENTINEL，內文有一段由KATOKI HAJIME編集的高達世界用語詞典，如對純文字資料有興趣的話不妨一買。（3）電擊COMICS一系列袋裝SIZE高達書（黑色面） 約80元／全套6本，內頁圖片雖然粗糙，但資料尚算齊全，適合作入門之用。

2）MS的全名為Mobile SUIT（Space Utility Instruments Tactical）、而MA則是Mobile Armor的簡稱，MS並不包括MA。

3）不知GOD高達是誰人作品，當年我仍然是讀者，而且我造模型亦十分之差勁。

4）由於靈格斯其實是ZETA的簡易版，概念是將其變型成W.R的部份獨立化，讓機體各部位的裝甲加以強化。其設計的確成功簡化了製造過程，但卻無法減低製作成本，最後亞拉哈姆只將唯一一部靈格斯交給隆巴納的亞寶。

祝身體好！

（由於版位有限，要辛苦各位睇小字了！Billy，歡迎再次來信啊！）

酒井明樹對大家的誠心要求！！！！

各位朋友你們好，上期的基力之野望是我第一份正式的PLAYER稿，首先我要多謝亞佳、教主和亞邦的幫助。當然都唔會少得我上司啦！基力這遊戲的確是一隻很好的遊戲，我當然希望能夠盡力做到最好，希望不會影響這遊戲的名聲，本人經驗尚淺，亦十分感激各同事給我的意見、幫助及關懷，原來這是一份很大壓力但很有挑戰性的工作，另一方面亦很多謝讀者們在網子中的評語，當中分別有稱讚的說話和埋怨的字句，而我卻只是初來步到的一張白紙。請可否讓我對各位讀者提出一個要求，如果各位有空的話能否寄信給酒井明樹指點他呢?使我能做出大家希望的東西，請大家在信封上寫上酒井明樹收。本人將盡力而為，但求問心無愧，希望不會令大家失望。

忽發奇想的積奇話

回說上星期和小健怪物一起外出嘆世界，可說是忙裡偷閑的一天，又可以看書，又可以打機，更可以坐低輕鬆的吃著甜點，實在十分不錯。一年一度的母親節又過去了，和老媽吃了一頓豐盛的自助餐，這個仔算不錯吧（竟自己讚自己！？）。

另一方面，近來發現自己的「鬥志」減弱了，有點兒安於現狀的感覺。心裡想：再不加把勁找些什麼學學的話，自己的自己便會不知不覺間消失了……。可是想和做只是一線之差，寫這篇編者話時還不是剛完成手頭上的工作罷了（其實是自己懶吧！）。神啊！請指引我的方向……（竟於這個時候求神！你信教的嗎！？靠自己啦！），噢……是的是的。

電車GO！2 高速篇玩法技巧（一）

遊戲中出現的「北越急行HK-100形」，其加速力雖說是一般，可是由於列車只得一卡，所以掣動力（BREAK）是十分驚人的。因此如果好像其他列車於300m 以上（非通過站距離）使用8級掣動的話，可能會在未到停車位置時便已將車剎停，所以此列車用掣動是要十分小心。可以的話，

使用5-7級掣動來剎車是比較合適的。

電車でGO!2 高速編

良牙

福田君有話說→→→

哈哈，其實今期真的忙得很，還是留空位給其他同事用好了。想說的只是GLAY的新細碟很好聽，尤其是《誘惑》那一隻，精采，精采。

P.S. 很快便是《GPM》三週年了，先在此祝她快高長大（？！），一日好過一日。

呼，很疲倦啊！

答信中滙黑龍話

HELLO！MILK君（黑龍想你應該是一個女孩子，對嗎？）你好！黑龍很久沒有答信了（其實是很久沒有收到來信至真），首先要多謝你的來信！

呀！真是巧合，黑龍玩到的生日EVENT和你的是一樣，至於有沒有其他的生日EVENT，黑龍因為工作比較忙，所以未能有時間逐一測試（以每個EVANGELION中的人物的生日作試驗），連自己也有點慚愧呢！（哈！CANDLES的中文是蠟蠋）

《超級機械人大戰 F 完結編》實在是一隻製作得不錯的遊戲，不過其實和以前的數隻沒有多大的變化，尤其是沒有了找ITEM的一環，實在是令大家有點失望。其實在整個《超級機械人大戰》系列之中，黑龍每一集也有玩過，每一集也有一些特色之處，很難說最喜歡哪集。而在《超級機械人大戰》系列之中，是有一些所謂的「兄弟機」，就如超力電磁俠和V型電磁俠；紳寶3和泰坦3便是其中一些例子。由於這些兄弟機的攻擊非常相似，所以真是十分有趣，唔……MOON ATTACK嗎？黑龍也相當喜歡，不過黑龍還是喜歡泰坦3的SUN ATTACK多些！

唔……《超級機械人大戰 F 完結編》的謎，黑龍一定會在攻略之中一一向大家說明的，所以只要看完這攻略之後，包保大家會非常滿意。

對！這個赤目黑龍便是那個赤目黑龍，其實在真正成為那本雜誌的編輯之前，黑龍已經有在那裏寫外稿的經驗了，而且比在那裏做編輯的時間更長呢！

真是非常多謝大家的關心，黑龍的身體已經時沒有大礙了，不過要養好身體相信仍要一段長時間呢！

祝 食得好，睡得好，身體更好！

P.S.黑龍最喜歡的機械人是「超力電磁俠」

P.S.之後的P.S. 終於也買到了《我的女神》的兩套金屬咭，真是十分漂亮呢！！



AGENT X'S FILE EPISODE NO.：10-X02

下期由於筆者接受了秘密指令，故此需要越洋到亞美利堅國執行任務。可惜，在取通行令牌時，竟然突然患上一種奇異怪病，學名稱之為「不知不覺間歇性短暫無緣無故失憶症」。結果，筆者便不知不覺間使用了雙倍的精神指令後，才能取得通行令牌。筆者反覆思量、面壁思過，結果領悟到一項驚世秘密：原來筆者與亞美利堅是有一份難以糾纏的關係，而相信詳情當去到阿特蘭大之後，便可水落石出、真相大白、正義必勝、恭賀新禧……！？～？～？

永遠不忘記的MS話一一

◆五月十七日，是筆者永遠不會忘記的日子，因為這一天，令筆者改變了自己的一生，若那天沒有來臨，根本不會有今天的筆者，可能仍是在一間小小的遊戲機店當售貨員罷了！真的很多謝他，不過要筆者犧牲他，寧可永遠當個售貨員好了…雖然今年的五月十七日沒有來探望你，但是筆者心中永遠都會保留與你一起的回憶，真的很想向你說句：「對不起…」，奈何你永遠都聽不到這話。

◆五月十八日，MS回廠後發覺，自己不再屬於這裏，相信MS需要換廠，但是MS的彈藥根本不足夠去換廠，唉…之後的日子相信更難過…

◆五月二十二日，福田有福到日本工幹，真的令人羨慕。

◆SPECIAL DAY，這世界真的奇妙，有很多與筆者沒關的事，總是會被拉上關係，而且很多時會由筆者承受責任。有時好心助人，但卻被人説多管閒事，若是只幹自己的事，又有人說你甚麼都不理，這究竟是甚麼理論？

熱浪（不是薯片）中的小健健之發傻白日夢

上個星期六的中午時份，我跟同事們跑了出去街外吃東西。在街上，一股股熱氣（不是吃炸薯條吃得多、面上生暗瘡那些熱氣）擁了過來，受不了。我曲了脖子把頭抬起，望著那無雲、藍得很可愛的天；再望望四周的景物：一條條像吸滿了熱的石屎巨柱；還有自私地把悶熱的東西噴出來之車子。第一個感覺是：「浪費了這樣好的天氣喲~~！」在藍得很可愛的天空下，應該有的是一個很長很長的沙灘，而這些淺啡色的咕口巨雖然有點燙腳，但踩上去的感覺真是很軟綿綿。

而在沙灘前面的，當然就是一個清澈得可以、又一望無際的大海。（停止呀！，不要再自我陶醉呀，傻佬！）有趣的是，這個沙灘淺水的地方很多，就算向海中心方向跑數十步，水深都只不過去到膝頭。在這些地方不但可以嬉水，還有小魚在你腳間游來游去，跟牠們玩捉迷藏。（鬼唔望佢咬你！）但是嘛，獨個先在這樣的沙灘上玩是很孤獨喲，有些可愛的女孩子在我視界內跳來跳去就最好不過了。（我們一起玩好嗎？你可以告訴我你的電話號碼嗎？哈哈，^o^，我的名字是小健健~~）

（就是這樣，小健健就一直發呆，直到現在、直到永遠，阿們~~~~。）

願人人有工開的J.J話：

◆和MS同樣訂購了《YS ETERNAL》，不過自己多得了一張電話咭作贈品，而MS就只有筆記簿一本……OH，這個世界真公平！

◆上星期約了雙雙，結果被放了超級大飛機一架……這樣也好，以後不用再受到各式各樣的恫嚇了。

◆公司所在的商業大廈突然加強了保安，出入都要查身份證，相信以後無無謂謂落街的機會會大減……

◆一個月前新買的4G硬碟仍未開封……某日無端端走去玩爆咗《電車GO！2》……天氣開始熱，唔係好想返無冷氣嘅屋企……但响公司瞓又驚俾中央冷氣凍親……

怪傑閒談話：

筆者現在終於嘗試到甚麼是五窮六絕。除了在工作外，連自己想玩的新遊戲亦一個也沒有，幸好在擺放很多舊SATURN遊戲的抽屜裏找到一個打完還想再打的遊戲—《精靈王紀傳》，否則一定悶死。

忙到飛起Nash話

話說小弟自上星期已經忙到冇命，唔係忙呢樣就忙嗰樣，而一得閒咩，都唔係去訓喎，而係俾兩隻「六」綁住咗－就係《三國志六》（當然係日文版啦）同埋《Might & Magic VI》（限定版哦~）。

又話説小弟將會忙個不亦樂乎，點解？！噓…遲啲先話你知！

唔得啦…仲有大把嘢要趕呀，收線啦！

非洲JELLY編者話

這編者話本來是上一期的，但由於時間關係改變了，筆者近來想起了很多事，而且感觸良多，令筆者要仔細的去想一想，雖然稿件不多，但是不知道為什麼總是提不起勁去工作，以致又要通宵趕稿，所以自己一定要好好地分配時間。筆者一直在煩惱着的東西不外乎工作與學業的取捨，還有是朋友和感情，而最令筆者煩惱的便是感情方面出了很多問題，可能是自己一向不太主動，以致錯失了很多次機會，被人説自己做事太過婆媽又拖泥帶水，已經不止一次，又可能是自己的條件差吧，不知道為什麼當我嘗試主動的時候，總是會令人逃避，本來的關係還是要好的，但是在一下子之間卻完全改變了，難道只可以維持好友的狀況嗎？保持沉默便被人説是拖泥帶水；在主動時又説我太過坦白，我真的不知道我可以做些什麼。我已經不敢再奢望會得到鼓勵和安慰的説話了，在此懇請她能給我一個答覆。而妳會是誰？

零式迪爾編者話

小弟最近無端端牙痛，工作又未見順利，想飲杯水冷靜一下，但一碰凍水隻牙又痛。

上星期終於把《F完結編》KO了，雖然已沒有在玩第3、4次時的投入感，有時仍被那些單純又到肉的EVENT打動，尤其是早乙女博士那句『你們是最捧的孩子』，既肉麻又感人，真有點羨慕日本擁有如此的動漫畫文化，身為中國人內心雖不太服，但每個月的錢仍是花在她們身上。

KOTARO話一一

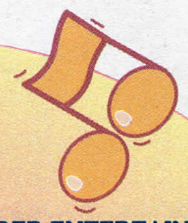
天從人願！？

本以為事情已告一段落，誰不知原來真相是殘酷的，或許是拙者太過自以為是吧！

早陣子，拙者在逛公司時買了一個搖搖，雖然被覺羅他嘲笑拙者幼稚，可是拙者仍十分自得其樂，因為外人是難以明白搖搖在放出後再次回到自己手中，那種喜悦和感覺是並非筆墨能所形容。



Present by：癲 & 聲優志望者山寺良牙



True Love Story～Remember My Heart SHORT EPISODE vol.3

發售商：TEICHIKU RECORDS／ONE-DER ENTERTAINMENT
編號：WDCD-28026
發售日：4月10日
價格：2854日圓





True Love Story R SHORT EPISODE系列的最後一集，當然陣容絕不可說笑，是全員出場。故事一如以往系列，從遊戲的EVENT中抽出來改編，完全沒有令聽者覺得離開了原作故事。單說是沒有用的，喜歡True Love Story系列的人沒理由不買這碟吧！(山寺良牙)

評分：6

卒業III～WEDDING BELL～VOCAL COLLECTION

發售商：日本COLUMBIA
編號：COCC-14992
發售日：4月21日
價格：日圓

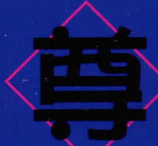
遊戲推出了不足半個月，其新ALBUM《卒業III～WEDDING BELL～VOCAL COLLECTION》便火速的推出了市面，此ALBUM內除了有《卒業III》的OP、GOODEND歌曲外，亦會有五人的歌曲(每人一首)和該人物的聲優介紹自己的角色，正如上次所說的，雖然這一批聲優算是新人(中山真奈美例外)，但唱起歌及演技方面絕對不會比現役的偶像歌手差。(山寺良牙)

評分：5



GAME PLAYERS WORLD

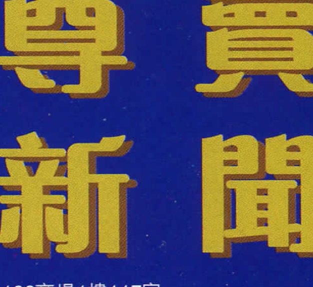




遊戲誌尊賣店





■旺角店：九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
■Shop 324-325, 3/F, President Shoping Centre, 602-608 Nathan Road, Mongkok, Kowloon.
■電話：(852)2391-1067■傳真：(852)2332-0275■電郵：sales@gpw.com.hk

■灣仔店：香港灣仔道188號東方188商場1樓117室
■Shop 117, 1/F, Oriental 188 Shopping Centre, 188 Wan Chai Road, Hong Kong.
■電話：(852)2891-4448 ■傳真：(852)2572-7118 ■網上店：www.gpw.com.hk

WIN95上的女神

女神異聞錄 PERSONA DIGITIAL COLLECTION

HK$410

《女神異聞錄》完全電腦資料集，附有原創壁紙及迷你遊戲。隨書附送海報及特制貼紙。



香港僅有的電腦精品

MIX CANNY 1、2、3集

每集HK$550

集COCKTAIL SOFT各名作的最精采壁紙，並附有迷你遊戲，在日本只供郵購，存貨有限，欲購從速。隨軟件附送精美滑鼠墊一張。（只限18歲以上人士選購）







伊蘇再生之作

伊蘇 ETERNAL

HK$690

《伊蘇》第一集重新製作，畫面質素大幅提高。豪華硬皮製作遊戲說明書厚達114頁，初回版附送《音樂集》、《MIDI集》及《材料集》三大CD-ROM。

RPG製作新工具

RPG MAKER '98

HK$220

最新版本大幅提高遊戲處理速度，簡易界面即使不會程式設計也能輕易製作出精采RPG。附有大量圖畫及音效素材，讓你立即動手創造自己的遊戲世界。



ELF最新作

臭作

HK$650

ELF的最新作品，挑戰你的犯罪智慧。全部256色繪畫及全語音製作。（只限18歲以上人士選購）

新產品數量眾多，未能盡錄。歡迎到各區遊戲誌尊賣店參觀選購。

尊賣積分卡

姓名：	性別：F/M	年齡：
地址：		
電話：		

遊戲誌尊賣店地址：

九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
電話：2391-1067 傳真：2332-0275
灣仔店：香港灣仔道188號東方188商場1樓117室
電話：2891-4448 傳真：2572-7118

注意事項：

◆每次購物或使用優惠時請出示此卡
◆每次購物滿$50即可得1分，購物滿$100可獲2分，餘此類推。
◆儲滿20分即可當作現金$100使用
◆積分卡優惠只對單一貨品有效
◆積分卡優惠每次限用一張
◆積分卡優惠不可兌換現金
◆本積分卡有效期間至1998年7月31日
◆遊戲誌尊賣店有權更改條款而毋須另行通知

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

代客訂購各類主機、遊戲，美版、日版、NEO GEO、NEO GEO CD、PC-FX、SFC、SS、PlayStation、電腦遊戲。



一年一度 經典再臨 敢問誰是正宗
遊戲誌次世代年鑑98年版
緊急宣布
臨時追加極度神秘內容，保證令人意想不到！
六月下旬推出 售價港幣68元
普通版內容
◆全書厚逾200頁
◆收錄由97年中旬至98年中旬之所有次世代遊戲，總數超過900隻
PlayStation超過500隻／SEGA SATURN超過330隻／NINTENDO 64超過70隻）
◆遊戲目錄連秘技全部落齊
◆別冊附錄出招表《打鑊甘外傳·貳》
註：內容與特別限定版共通）
經過這個月來各位讀者與及部份商戶的熱烈支持，預約訂購《年鑑'98》特別限定版的服務現已告一段落，以個人名義作登記將會獲得優先處理，至於其餘的則會在指定商鋪發售。由於抽選中籤者之處理工序需時，本刊將於6月中旬另函通知成功訂購者取書事宜，屆時亦會公布發售本特別版的商鋪名單，另外本特別版為免再受無良商人炒賣，故此只會在指定商鋪發售，敬請留意。
遊戲誌別冊 VOL.001
一九九八年版
遊戲誌次世代年鑑
《遊戲誌次世代年鑑98年版》特別限定版獨有內容
◆每本均附燙金編號，絕對珍賞
◆特別限定版專用封面
◆13頁全彩色特製CD CASE年曆
◆特製硬皮紙盒，更易收藏
◆PS及SS專用記憶咭貼紙
◆特別限定版MOUSE PAD
◆特別限定版別冊
◆CD JACKET
全球限量10000冊！絕不加印！
七月中旬推出 只售港幣100元
有遊戲誌年鑑在手
資料秘技應有盡有